U

el hijo de Urich

#14•ENERO 1999•450PTAS

TEBEOS

Colección D&Q

"Sonámbulo" (Sleepwalk) inaugura la línea dedicada a esta editorial. Tomine figura entre los autores más prometedores del panorama actual.
Portada a color e interior de 32 páginas en blanco y negro.
325 pesetas.

Colección TMCM

Uno de los títulos más refrescante del panorama independient americano, que conjuga diverso géneros de la parodia al realism más descarnado
Portada a color e interior d 32 páginas en blanco y negro
325 pesetas

© de la ilustración Seth

Distribuido por
DISTRIMAGEN

Ulises, 91. 28043 Madrid. Spain. Tel: (91) 388 98 98 - 388 76 35 Tel/Fax: (91) 388 91 40 pedidos@distrimagen.es
Caballero, 85. 08029 Barcelona. Spain. Tel (93) 405 33 65 Tel/Fax: (93) 322 85 91 dmbcn@distrimagen.es

LA FACTORIA
DE IDEAS

sumario

U, EL HIJO DE URICH #14
enero 1999

EDITA
La Factoría de Ideas

DIRECCIÓN
Santiago García y David Muñoz

REDACCIÓN
Luis Bustos, Eduardo García Sánchez, José María Méndez, Francisco Naranjo, Javier Olivares, Gonzalo Quesada, Antonio Trashorras y Enrique Vela

COLABORADORES
José Luis Ágreda, Trajano Bermúdez, Sergio Bleda, Edén, Manel Fontdevila, Pepe Gálvez, Ray Mescallado, José Antonio Serrano y Yexus.

DISEÑO Y MAQUETA
Luis Bustos y Workin' Paná

PORTADA
Original de Miguelanxo Prado

© de todos los textos e ilustraciones propiedad de sus respectivos autores y/o editores

FOTOLITOS
Autopublish

IMPRESIÓN
Graficinco.

DEPÓSITO LEGAL
B-25902-1997

CONTACTOS
U, el Hijo de Urich
c/Embajadores 62, 5º - 5
28012 Madrid
urich@sendanet.es
santiago@interlink.es

La Factoría de Ideas
c/Ulises 91
28043 Madrid
dm@distrimagen.es
Tlf.: 91 388 98 98
Fax: 91 388 91 40

4.NEWS Camaleón se despide • Desembarco alternativo americano en las costas españolas • Pérez Navarro toma las riendas de Laberinto • En Italia censuran a Miguel Ángel Martín • Lo que quedó de Expocómic • El Salón del Manga, un año más • Gotham City, de luto: ha muerto Bob Kane • Adiós a Enric Sió, experimentador del cómic adulto español

20.EL PRIMO AMERICANO Que nadie le acuse de pesimista: Mescallado encuentra luz en el sombrío panorama del *mainstream* yanqui

22.EL CHIVATO Con ustedes, Mark Kalesniko. Enrique Vela nos presenta a un autor americano que ha pasado inadvertido a los más avezados ojeadores del *indie* americano

25. GUÍA DE NUEVOS AUTORES•VIII Como excepción, un solo autor en esta sección. Pero la ocasión de conocer a Bernardo Vergara lo merece

26.MIGUELANXO PRADO Uno de nuestros grandes nombres, y de los que más han conseguido calar en el mercado internacional, Miguelanxo Prado ha desarrollado una obra peculiar y universal a la vez, un prodigio de indagación literaria e imaginación pictórica fundidas en una rotunda y poliforma manera de entender la historieta. Eduardo García Sánchez se sentó a charlar con él de veinte años de tebeos españoles y del mundo que los ha generado y que en ellos se refleja. bibliografía+bocetos y dibujos raros

76.ARE YOU TALKIN' TO ME? El resultado final de todo nuestro proceso de trabajo

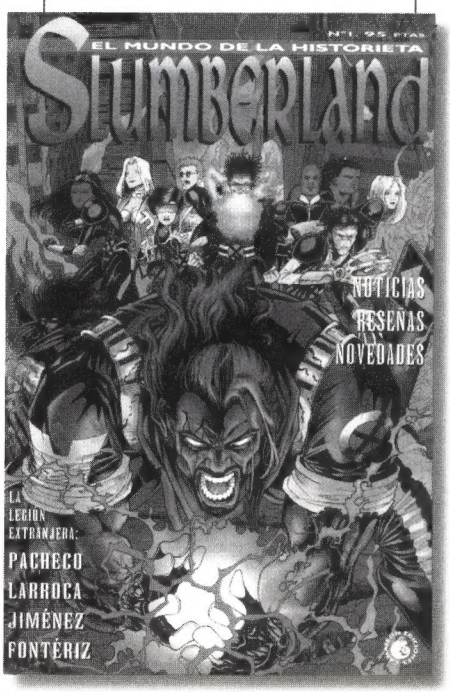
79.RESEÑAS El colmillo de la serpiente • Dibujar Comics • Dragon Ball • Gorka • Grendel: War Child • Heavy Metal: The Best of Richard Corben Special • Memorias de un hombre de segunda mano • Snuff 2000 • Steam Detectives • Usagi Yojimbo • You Are Here

98.TIRAS Un alivio

Camaleón cesa actividades

El pasado diciembre trajo una de las peores noticias que podía recibir el mundo del cómic: la desaparición de Camaleón Ediciones. El cese de actividades de la pequeña editorial barcelonesa, verdadero baluarte de la independencia durante los años 90, se traducirá en una merma de posibilidades de ver la luz para numerosos proyectos heterodoxos, originales o de rentabilidad dudosa. Acaban así seis años de actividad editorial a menudo caótica, confusa y poco racional, pero también estimulante, generosa y fértil.

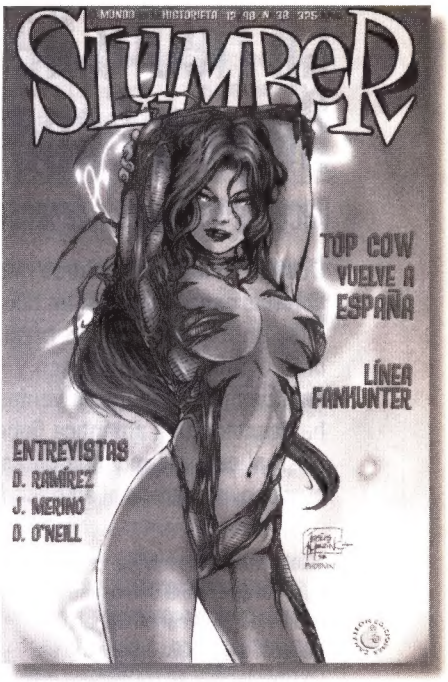
El cierre de Camaleón Ediciones se hizo público durante el pasado mes de diciembre de 1998. Las razones aducidas por los responsables de la editorial fueron de índole económica. Las dificultades financieras de Camaleón han sido un mal endémico para la empresa, que se ha sufragado con el dinero ingresado por el Estudio Phoenix, un equipo de producción técnica que ha trabajado para editoriales como Planeta-DeAgostini o Glénat, y que comparte miembros con la plantilla de Camaleón. Durante años, los ingresos de Phoenix han mantenido las ediciones de Camaleón, que a menudo han resultado deficitarias por motivos que incluyen las ventas escasas, la morosidad y la falta de planificación racional de gastos e ingresos. La reciente incorporación de Ana María Meca y Toni Guiral al equipo directivo de Camaleón se inscribía dentro de un plan de viabilidad destinado a rentabilizar dichas ediciones, pero el proyecto no ha llegado a despegar, pues la magnitud del déficit acumulado lo ha hecho imposible. En esta nueva etapa se inscriben los dos últimos números del renovado *Slumberland*. El cierre ha sido tan repentino que en el último de ellos, el 38, ni siquiera se pudo advertir al lector que no habría continuidad.



Slumberland, del primero...

Este cierre da al traste con proyectos para 1999 como la edición de comics de procedencia extranjera, pero Camaleón aún cumplirá con algunos compromisos adquiridos, como la finalización de la serie *B3*, de David Ramírez. En cuanto al destino de las cabeceras que mantenía Camaleón en el mercado, será diverso. *Slumberland* desaparece, mientras que *Dolmen* continuará autoeditado por sus rectores, Vicente García y Jaime Vaquer. *Neko* también aparecerá bajo otro sello. *Nosotros somos los muertos* está en conversaciones con distintos editores para proseguir su andadura. Los comic books ameri-

canos que Camaleón tenía en cartera posiblemente también acaben apareciendo bajo otro sello editorial, pero su destino aún no estaba definido a la hora de redactar esta noticia. Camaleón Ediciones inició su trayectoria en 1992. Durante estos seis años, bajo la dirección de Juan Carlos Gómez y Álex Samaranch, se ha mantenido como la auténtica alternativa del mercado independiente español, publicando numerosos proyectos de jóvenes y noveles que a menudo acababan dando el salto a editoriales de las consideradas grandes. Así, entre los nombres que han tenido la oportunidad de crecer con Camaleón, se puede contar a Santiago Sequeiros, Germán García, Albert Monteys, La Penya, Carlos Javier Olivares, Chaves, Nuria Peris, Vanessa Durán, David Muñoz y Luis Bustos, Busquet y Bachs, Iglesias y Portela o Brook's y Sáiz, entre otros. Durante los últimos años, Camaleón se había caracterizado por su presencia destacada en el campo de las revistas de información, con *Slumberland, Neko, Dolmen* y *U*. Los negativos efectos de la ausencia de Camaleón sobre el panorama del cómic español los podremos valorar durante 1999.



...al último.

Malas noticias. Camaleón Ediciones ha de cerrar sus puertas definitivamente.Han sido seis años de muchas vivencias, pero ha llegado el momento de dejarlo. La vida es así, con sus ciclos, y éste se ha cerrado. Más que lamentarnos, lo que queremos desde aquí es agradecer muy sinceramente a todos los que nos han ayudado el haber estado ahí. A todos aquellos que han colaborado con nosotros desinteresadamente, escribiendo textos, porque sin ellos no hubieran sido posibles revistas como *Neko* o *Slumberland*. A los autores, sin los que no hubiéramos podido publicar comic books. A la gente que, sencillamente, nos ha apoyado desde la prensa y otros medios. Y, por supuesto, gracias a los lectores que nos han apoyado comprando nuestras publicaciones.

Hemos dejado muchos amigos, que siguen estando ahí. Han sido muchos los que nos han escrito o llamado para ofrecernos palabras de apoyo en estos momentos difíciles. Gracias a todos.

Sólo nos queda desear que éste sea el último cierre de una editorial de comics. Que todo el mundo tenga mucha suerte.

Un abrazo a todos/todas.

Camaleón Ediciones

U SIGUE ADELANTE

A partir de ahora, *U* será publicado por la editorial madrileña La Factoría de Ideas. Nuestro próximo número, *U* #15 (marzo 1999), cuya portada estará dedicada a Frank Miller y *Sin City*, dará cabida también a una sección de noticias breves y avances editoriales que intenten paliar la irreparable pérdida de la información inmediata que ofrecía *Slumberland*. *U* nació como fanzine autoeditado y fotocopiado en agosto de 1996, y desde noviembre de 1996 hasta la actualidad, Camaleón ha posibilitado que cada dos meses acudiéramos sin falta a nuestra cita con el público interesado en el mundo del cómic. Esperamos que nuestra relación con La Factoría sea tan fructífera como la mantenida con la empresa de Juan Carlos, Toni, Ana María y Álex, a quienes echaremos de menos.

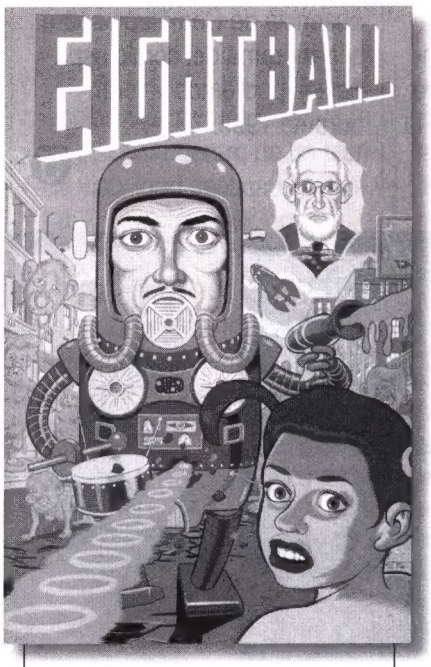
La fiebre del alternativo USA llega a España

Decenas de títulos independientes se traducirán durante 1999

Ocultas en los más oscuros rincones del *Previews*, catálogo de ventas del mercado USA que manejan las librerías especializadas, un buen número de obras parecían condenadas a quedar irremediablemente inéditas en España. Son los hermanos pobres de los superhéroes, los alternativos e *indies*, que acostumbran a publicarse en blanco y negro y a acaparar los premios y los elogios de la crítica, a pesar de sus habitualmente raquíticas ventas. Sin embargo, el éxito de la línea Brut de La Cúpula y del *Bone* de Dude ha desatado una auténtica fiebre del alternativo en nuestro país, gracias a la cual durante 1999 se traducirán al español muchos de esos títulos que parecían condenados al ostracismo. No es manga, no es europeo, no parece ni americano. Ahora el lector español podrá juzgar por sí mismo.

Hasta hace unos meses, la única editorial que había demostrado interés por publicar en España material alternativo americano era La Cúpula, que en las páginas de *El Víbora* estableció una tradición que arranca del underground (Robert Crumb, Gilbert Shelton) y que ha sabido actualizar en los años 90 con el concepto de "alternativo" y con autores como Peter Bagge, Chester Brown, Daniel Clowes, David Mazzucchelli, Charles Burns o David Lapham, muchos de los cuales aparecen dentro de la barata y popular serie Brut. Más recientemente, la fundación de una nueva editorial, la asturiana Dude, se hizo bajo el paraguas de uno de los más emblemáticos títulos *indie* americanos, *Bone*, de Jeff Smith. La rentabilidad de Brut y el razonable éxito de *Bone* parecen haber decidido a otros editores a probar con ese material americano que parecía condenado a llegar a nuestro país sólo mediante importaciones, eternamente a la sombra de los superhéroes. De hecho, sería más correcto decir que ha decidido a casi todos los editores, grandes y pequeños.

En 1999, La Cúpula y Dude mantendrán sus lanzamientos *indies*, pero a ellos se sumarán Planeta-DeAgostini, Under Cómic y la Factoría de Ideas. Además, Camaleón tenía en cartera varias colecciones antes de su quiebra, y probablemente estos títulos lleguen a ver la luz bajo otro sello.



Sin duda, la confirmación de la explosión comercial del alternativo USA ha llegado con la participación en el juego de Planeta-DeAgostini, la más potente editorial española. Su nueva línea, que aún no tiene nombre definido, estará editada por Jaime Rodríguez, y arrancará en mayo con el *From Hell* de Alan Moore y Eddie Campbell. A la hora de escribir estas líneas, otros 10 ó 12 títulos se hallaban en negociaciones, entre ellos algunos tan significativos como *Kane*, de Paul Grist, *Bacchus*, de Eddie Campbell, y *Palestine*, de Joe Sacco.

Opciones como la novela gráfica *Why I Hate Saturn*, de Kyle Baker, se han complicado al aparecer reeditadas en Vertigo, subsello perteneciente a DC. Junto a sus contenidos, es significativo en esta línea su distribución, que se hará exclusivamente a librerías, eludiendo los quioscos, territorio natural de los productos más generalistas publicados hasta ahora por Planeta-DeAgostini. [*Más información en la sección News de* U *#13, noviembre 1998*]

La Factoría de Ideas, por su parte, hasta el momento se había dedicado principalmente a los juegos de rol, aunque realizando ediciones puntuales de comics, especialmente de las obras más dispersas de Miguel Ángel Martín y Mauro Entrialgo. En diciembre han empezado las ediciones de material americano con *Too Much Coffee Man*, de Shannon Wheeler, una serie humorística que "*mezcla delirio y realismo en las diferentes historietas que incluye. Además de la que le da título, el autor recrea en otra su propia experiencia como creador. Incluso narra en una tercera la vida de otro tipo en un tono realista y agrio*", según comenta Miguel Ángel Álvarez, co-director de La Factoría junto a Juan Carlos Poujade. En enero, La Factoría tiene previsto iniciar la publicación de un auténtico plato fuerte del panorama *indie* americano: la colección D&Q, dedicada a recopilar series del sello

Drawn & Quarterly, uno de los más exquisitos de aquel país. Los dos nombres elegidos para abrir brecha son los de Adrian Tomine y Seth, autores que se sitúan en la primera línea del cómic de autor americano de los 90 [*véanse perfiles de Tomine y Seth en U#5, julio 1997*]. La colección D&Q, en formato comic book, periodicidad bimestral y precio de portada de 325 pesetas, irá alternando las series *Sonámbulo* de Tomine (una recopilación de historias cortas) y la historia larga *It's A Good Life, If You Don't Weaken*, de Seth. Aunque la Factoría no quiere avanzar nuevos títulos, reconoce que ya hay contactos iniciados, "*incluso avanzados*", para la contratación de otras obras.

Christian Osuna, director de Under Cómic, también está decidido a entrar en el juego, aunque ampliando sus miras más allá de los USA. "*Llevo meses dándole vueltas a dos o tres títulos de material americano* -explica Osuna.- *Tengo firmados un par de productos que van a cerrar mi núcleo de producción para el 99. Mi idea es que Flor De Un Día,* Love Gun *y otro título español que preparo se vean acompañados de sucesivas miniseries o proyectos unitarios de autores americanos, portugueses, franceses, latinoamericanos (por mencionar las nacionalidades de los autores que tengo en el punto de mira) y por un formato que se alimentará de material nacional y extranjero. No menciono títulos, ¿te has dado cuenta? Pero que nadie piense que voy a sacar mucho. Voy a ir despacito, e intentando que cada cosa obtenga todo el rendimiento posible.*"

Dude confirma que continuará la edición de *Bone* y *Strangers In Paradise*, colecciones ambas con las que están muy contentos, a juzgar por las palabras de Jorge Iván Argiz, uno de los rectores de la editorial junto a Andrea Parissi: "Bone *está vendiendo por encima de los 5.000, y* Strangers In Paradise *(aún no tenemos cifras de venta oficiales) parece que por encima de los 3.000, pero sin confirmar. A otro nivel la experiencia está siendo maravillosa porque vemos cómo la gente ha encontrado con* Bone *una serie con la que disfruta todo tipo de público, que es entretenida y con calidad, y que devuelve un poco de esa ilusión porque salga el próximo número que muchos habían perdido. Y* Strangers In Paradise *es una serie que, por lo poco que hemos visto hasta el momento, está sorprendiendo a muchos lectores que no se habían acercado nunca a este tipo de tebeo, lo que también es positivo.*" Sin embargo, de momento no hay nuevos lanzamientos en el horizonte: "*No, por el momento no vamos a editar más cosas de este tipo. Primero porque creemos que con* Bone *y* Strangers In Paradise *ya tenemos dos series que tienen la calidad que buscábamos y tampoco se trata de saturar el mercado, y segundo porque no estamos seguros de que haya ahora mismo otra serie que nos convenza del mismo modo o en la que creamos como creímos en su momento en esas dos. Aún así, empezamos a poner atención de nuevo en lo que hay por ahí.*"

La Cúpula, por su parte, adelanta un plan provisional para el primer tramo de 1999 de lo más contundente. Junto a Peter Bagge (*Mundo Idiota* nº 7, probablemente para el Salón de Barcelona), Daniel Clowes (*Bolaocho*, traslación del *Eightball* americano donde se recopilará material diverso de este autor), Beto Hernandez (*Be-Bop-A-Luba*, 4 números que recopilan el tomo americano *Luba Conquers The World*) y Jaime Hernandez (*Locas: Maggie y Hopey*, 6 números que continúan de la miniserie publicada durante 1998), se incorpora un nuevo nombre: Jason Lutes. Su multipremiada obra, *Jar Of Fools* (con el título en español aún por decidir) se recogerá en tres números de la colección Brut [*véase perfil de Jason Lutes en U#5, julio 1997*].

El cierre de Camaleón ha dado al traste con sus planes para publicar material extranjero, que incluían también productos franceses. Las colecciones que ya habían anunciado eran *Castle Waiting*, de Linda Medley, *Wolf & Byrd*, de Batton Lash, y la esperadísima *Acme Novelty Library*, de Chris Ware. Aunque en estos momentos no hay nada confirmado, es muy posible que estos títulos acaben llegando a nuestras librerías, en manos de otro editor.

¿EFECTO BONE?

A la hora de valorar las razones de este súbito interés por un material que hasta el momento pasaba desapercibido, hay que tener en cuenta varios factores. Miguel Ángel Álvarez explica de esta manera la trayectoria de su empresa: "*La Factoría se encontró desde el principio dos situaciones muy distintas en los mundos del rol y la historieta. En el primer ámbito nos resultó más fácil establecernos y hacernos un sitio estable, pero hemos publicado tebeos desde el principio, desde una perspectiva más placentera. Comenzamos por Miguel Ángel Martín, porque nos gustaba lo que hacía y veíamos que la mayor parte de su obra quedaba fuera del alcance del aficionado, al aparecer en periódicos locales. Seguimos con Mauro también por puro placer. El resto de los lanzamientos surgió de mi visita a la feria de San Diego, donde entablé contacto personal con una serie de editores y autores que nos interesaban de forma especial. Hemos ido dando pasitos para ubicarnos en el mercado. De igual forma estamos entrando en otros terrenos, como la edición de narrativa -empezaremos con un libro de relatos*

Sonámbulo

basados en Elric de Moorcock, llamado Cuentos del Lobo Blanco- *o de juegos de tablero.*" La intención de La Factoría con estas colecciones es muy clara: "*Que la gente las conozca* - declara Álvarez.- *Es un trabajo en el que estamos poniendo un cariño muy especial en todas las fases del proceso. Queremos dar a conocer a estos autores. Por supuesto también esperamos que dé un resultado comercial digno que nos permita abrir las miras a otras cosas y establecer las colecciones en el mercado.*" Para Under Cómic, sin embargo, la apuesta es más decisiva. "*La cuestión es si el mercado va a soportar la saturación de títulos que parece que se avecina. ¿Pretende alguien expulsar las tímidas apuestas del mercado a golpe de talonario?* -se pregunta Osuna.- *Porque para alguno es muy fácil negociar licencias, producir y colocar en las estanterías papel impreso. Para otros, en cambio, la tarea es más delicada y del éxito de un tebeo surge la posibilidad de sacar otro. Éste es mi caso. Yo llevo meses dándole vueltas a lanzar algo de este tipo, pero si antes iba a competir con Dude, ahora parece que tendré que competir con una inundación de títulos. Sólo el bolsillo del comprador puede dar la respuesta. Eso sí, a nadie se le ocurre pensar en nuevos lectores. A la industria le hace falta marketing y parece que le van a sobrar títulos.*"

Sí parece claro que hay que considerar la influencia de la línea Brut y de un posible "efecto Bone" como elementos catalizadores de este movimiento. Así lo ve, al menos, Miguel Ángel Álvarez, "*Creo que el efecto Bone ha meneado muchas conciencias. Algo así como "oye, que estos, que ahora mismo no son nadie (y lo digo con todos mis respetos hacia Dude) se han hecho con eso y lo otro y lo de más allá, luego no debe de ser imposible publicar aquello." A partir de ahí supongo que cada uno ha mirado hacia su campo de interés, por afinidad editorial, o gustos, o...*" La consecuencia inmediata es inevitable. "*Hombre, la historia nos enseña que las grandes empresas se apuntan a las tendencias que ven en el mercado, a veces con un mero afán vampírico, arrasando el mercado* -reflexiona Álvarez.- *De hecho, algunos editores con los que habíamos apalabrado la licencia se han echado atrás tras el oropel prometido por otros editores más "heroicos". Nuestro plan en ese sentido es muy modesto y realista. Tampoco creo que podáis basar las expectativas en lo que prometamos los editores. La realidad independiente casi se limita a Brut, y La Cúpula es zorro viejo en eso.*" Lo del efecto Bone Jaime Rodríguez, de Planeta-DeAgostini, no lo ve tan claro, ya que "Bone *es un producto comercial claramente, con vocación comercialista, así que no justifica la publicación de otras series que no tienen las mismas características ni de lejos. Lo que sí es cierto es que la línea Brut ha funcionado, y que había ya una sensibilidad previa. Así que el efecto Bone ha podido ser el detonante, pero no el causante de esta carrera entre editoriales.*" Rodríguez teme que se edite sin excesivo rigor, y eso perjudique el éxito del fenómeno: "*Me gustaría que cada uno tuviera un criterio muy definido. La Factoría lo ha tenido. Dude y Camaleón siguen un criterio un poco de aficionados, y lo digo no en tono peyorativo, sino que me refiero a aficionados como conocedores y degustadores del medio. Lo que está claro es que antes o después se va a generar una competencia, y se va a crear un mercado con una línea definida que aún está por ver.*" Para Christian Osuna, "Bone *parece que ha hecho madurar a un tipo de lector que se estaba encontrando perdido entre su necesidad de seguir fiel al medio y su hastío por la sequía del contenido real en el papel que compraba por inercia. O puede que hiciera que determinados lectores dijeran: "hey, ¡hay otras cosas en la estantería! Si no lo hubiera hecho Dude, lo habría hecho yo o los de Camaleón y entonces la liebre hubiera saltado igual. La cuestión no es quizá que un producto determinado sea el causante, sino el hecho de que haya otros gallos en el gallinero. Está por ver que* Bone *sea un éxito con continuación. Dude continuará con éste u otro título, La Factoría ya ha anunciado producción foránea y lo que yo haga funcionará o no. Lo que queda claro es que la española es una industria de cuatro "pelaos" que luchan por un mercado hermético y no le quieren poner mucha imaginación. Cuando otros amenazan con marcar una presencia en un estilo que yo no contemplo... Culo veo, culo quiero. Pero así es en todas partes, la música, el cine...*" El mismo Jorge Iván Argiz valora con prudencia el impacto de su colección: "*No sé si se trata tanto del efecto Bone, pero sin duda que algo ha tenido que ver en todo lo que ha venido a continuación. Supongo que el hecho de que otras editoriales vieran que era posible pujar por un título así y editarlo en España les ha animado a hacerlo también. Además, el hecho de que unos recién llegados al panorama editorial como nosotros pudiesen hacerse con unas series como* Bone *y* Strangers In Paradise, *ha hecho que mucha gente, en lugar de comprar lo que les guste de cada editorial, se dedicase a decir que esto era una lección y que otros se habían dormido, así que si no editas ahora algo extranjero es como si te quedaras atrás. Y es curioso, porque antes había editoriales grandes que tenían material extranjero, y pequeñas que tenían material autóctono. Ahora las grandes también editan material autóctono, pero las pequeñas también editan material extranjero. Ahora la diferencia es, más que nunca, económica (que siempre lo ha sido).*" Argiz también encuentra lógico que precisamente en un momento de crisis se produzca este movimiento de apuesta por colecciones que ya en los Estados Unidos son minoritarias: "*Es un intento de probar algo distinto en nuestro país, lo que siempre es positivo. Además, las diferencias en España entre una serie de este tipo que venda bien y una comercial que venda mal no existen apenas, no es como en los USA que son diferencias increíbles.*" Sin embargo, el co-director de Dude hace una salvedad en el caso de Planeta-DeAgostini, el pez gordo de la pecera: "*El caso de Planeta-DeAgostini es distinto. Planeta-DeAgostini ha sido la que, por parte del público, ha recibido más palos porque alguien distinto de ellos editase* Bone *y* Strangers In *Paradise, lo que no acabo de entender muy bien. Así que para que esto*

no vuelva a repetirse ha decidido hacerse con todo lo independiente que pille por delante. Por un lado se asegura que no lo edite nadie más, y por otro quién sabe, igual alguno funciona bien y todo. Por lo menos así lo veremos en España, o eso espero."

Desde La Cúpula, Félix Sabaté subraya la importancia del ejemplo prestado por Brut, "*Creo que es demasiado pronto para decir si el efecto Bone es determinante como fenómeno hasta que se asienten definitivamente tanto la editorial como el título. Ojalá lo consigan. Todas las iniciativas para sacar buenos títulos me parecen positivas. Supongo que sí existe, o ha existido un efecto Brut, más que nada porque hace años que la colección está en la calle y aún sigue adelante más sanota que nunca. Creo que, a la larga, se ha demostrado que tiene un público que, aunque minoritario, es muy fiel a este tipo de comics. Además, Brut ha servido, sirve y servirá de plataforma a jóvenes autores españoles (y también de fuera, ya se han dado casos) para que puedan publicar en este país, presentarse al público y, con un poco de suerte, conseguir hacerse profesionales.*" Sin embargo, Sabaté no valora el éxito de Brut en términos económicos: "*La colección Brut no fue creada para ser rentable, fue creada para dar a conocer obras que creemos que vale la pena que el público pueda leer. Te aseguro que cualquiera que quisiera hacer negocio no se plantearía una colección tan barata que, encima, da mucho trabajo extra de producción. Eso sí, cubre gastos. La verdad es que, aún a riesgo de ponernos sentimentales, no lo hacemos por dinero.*"

Jar of fools

TERRITORIO COMANCHE

A pesar de haberse decidido casi unánimemente por esta nueva vía, el gremio no se muestra demasiado confiado en el éxito del material que van a ofrecer durante este año ¿Es el editor español un llorón congénito? ¿O tal vez mientras prepara sus lanzamientos ya teme que no encuentren un público que no se sabe a ciencia cierta si existe? Jaime Rodríguez encuentra algo de positivo en la oleada *indie* - "*Saldrán cosas que hacía falta que se publicaran en nuestro país*"- pero también ve mucho de negativo: "*Si nos peleamos todos por estos títulos, eso encarece el producto y se va a atiborrar al público con un producto que debería introducirse muy lenta y cautelosamente. Además, me da miedo que se venda el continente y no el contenido, es decir, que cada una de estas series debe tener una entidad propia, y no venderse únicamente porque es "alternativo en blanco y negro." Si caemos en eso, el público huirá.*" Y ¿cuál es ese público? Rodríguez lo contempla con cautela: "*El mercado tiene que pedir el producto. Tiene que haber una cabida, sean 2.000 ó 3.000, pero tiene que haberla. Si no la hay... Yo creo que sí que hay un público para estos tebeos, pero si se hace de una manera coherente. El problema en el mundo del cómic es que siempre que se encuentra una veta se marea al público.*" En términos parecidos se plantea la situación Sabaté, que incide en el valor de la coherencia: "*Todas la iniciativas para sacar buenos tebeos me parecen bien, pero me planteo varias preguntas al respecto: ¿todos estos títulos que van a publicarse tendrán continuidad o es sólo para probar a ver qué pasa? ¿Se plantea su publicación dentro de una línea coherente o son tiros a ciegas? ¿Servirá sólo para ganar prestigio y premios? Resumiendo: ¿en el 2.000 esas editoriales seguirán publicando esa clase de material?*" En Dude ya han comprobado que ese público está ahí, aunque con condiciones. "*En España existe un público para estos tebeos, eso está muy claro* -confirma Argiz.- *El problema es que si a este público le ofreces 30 colecciones, no va a poder comprarlas todas, como es lógico. Y tampoco es tan numeroso para que haya compradores para todas. Además, mucho del material del que se está hablando para su edición, además de ser de gran calidad es también mucho más minoritario, lo que es un riesgo. La gente piensa que porque por ejemplo* Bone *pueda vender 5.000 ejemplares, todo lo que se saque lo va a vender, y en realidad aunque suban las series no subirán los lectores. Creo que sí hay un público fiel y estable, que ya demandaba este tipo de tebeos desde hace tiempo, pero al que hay que ofrecerle calidad y no sólo páginas a la venta.*" Esperanzado se muestra también Miguel Ángel Álvarez, "*Sí, creo que existe un público para estos tebeos en España, aunque desconozco su dimensión real. Nosotros vamos a exponer los tebeos en tiendas especializadas y librerías generales, evitando, de momento, los quioscos. Podremos dar datos más exactos en tres o cuatro meses.*"

Así, a la hora de valorar las consecuencias finales que podrá tener esta "invasión *indie*" -que sucede a la del cómic "adulto"- la línea clara, los superhéroes y el manga, sobre el escenario del cómic español, los editores tienden a demostrar una desconfianza generalizada. "*Me parece precipitado hablar de moda por la aparente avalancha de títulos alternativos, sobre todo porque el cómic alternativo, o underground, o independiente, o minoritario, etc... se ha publicado*

siempre en este país de una manera o de otra, con mayor o menor repercusión -reflexiona Sabaté.- *Que pueda ser una influencia determinante en las nuevas generaciones de autores es algo difícil de discernir. Tradicionalmente los clásicos siempre acaban dejando impronta en los que empiezan, así que parece lógico pensar que todo lo que se publique en el país puede llegar a influir. Y no sólo los clásicos, evidentemente, también los estilos, las corrientes del momento acaban influyendo. Mientras no se creen clones, y cada autor llegue a tener su propio estilo...*" Para Miguel Ángel Álvarez, cualquier huella que pueda dejar la tendencia estará determinada por las limitaciones económicas. "*El problema es el de siempre. Mientras las tiradas sean de 2.000-3.000 ejemplares no podemos encargar proyectos autóctonos, porque ningunear los pagos al autor no es manera de crear industria, que es la otra opción. El campo queda reservado a la autoedición, que está fuera del alcance de mucha gente. Pero si analizamos lo que pasó en USA, fue eso precisamente, la gente editó sus propias obras, algunas alcanzaron notoriedad y rompieron en ventas. Entraron (o no) en distribución masiva (Image, vaya), salieron de ella huyendo como de la peste y ahí siguen.*" Argiz se pregunta "*¿En qué va a desembocar todo esto? Pues en que saldrán muchas cosas de este segmento, que una gran mayoría desaparecerá sin pena ni gloria y que sólo unas pocas de ellas se seguirán editando. Que muchos jóvenes, y no tan jóvenes, autores españoles se animarán a hacer un tipo de material diferente y que por lo menos se hablará dentro de unos 10 años de aquella oleada que hubo en 1999 en la que las editoriales decidieron poner el ojo en las independientes americanas tras bastante tiempo sin hacerlo.*" Aunque no se puede negar que en el aire hay una corriente de pesimismo, todas las posibilidades están abiertas, como queda sintetizado en las palabras de Christian Osuna: "*Como nadie quiere crear mercado, buscar nuevo público, no parece que haya mucho futuro. La gente no va a comprar todo lo que salga, no pueden. Cuando los pequeños se hayan extinguido, los grandes volverán a su inercia. Cerrarán colecciones, saldarán el material que no han vendido y el lector se olvidará de que existían otros mundos. Algún título permanecerá. Pero aunque no lo parezca, yo sí tengo confianza en que provoque un aumento en el coeficiente intelectual de algún lector y, por supuesto, los nuevos dibujantes dejarán de clonar el manga y de hacer* splash pages *de ésas tan feas. O quizá no. Creo que está quedando claro que no tengo ni idea de lo que va a suceder.*"

Santiago García

Francisco Pérez Navarro, nuevo director de Laberinto

La incorporación a principios de noviembre de 1998 de Francisco Pérez Navarro como Director de Laberinto completa el ciclo de renovación que durante los últimos meses se ha llevado a cabo en la redacción de Planeta-DeAgostini. Pérez Navarro, que trabajará externamente a la editorial, contará para esta tarea con la estrecha colaboración de Cels Piñol como Editor responsable del día a día de Laberinto, que cambiará su denominación de Línea por una nueva de Colección.

Tras la definitiva partida de Toni Guiral, responsable de la primera etapa de Laberinto desde su inauguración en 1996, Francisco Pérez Navarro ha sido el elegido por Antonio Martín, Director Editorial de Planeta-DeAgostini, para hacerse con las riendas de la división de comic books de producción propia de la primera empresa del ramo. La incorporación de Pérez Navarro supone una novedad respecto a la habitual estructura de Planeta-DeAgostini, ya que el nuevo Director no trabaja desde la redacción ni está incluido en nómina, sino que funcionará como colaborador externo, un régimen con el que ya está familiarizado desde hace años.

El organigrama definitivo de Planeta-DeAgostini, que ya sólo se alterará por los imponderables que el desarrollo del trabajo pueda plantear, incluye un equipo editorial constituido por cuatro personas que trabajan desde redacción bajo la Dirección Editorial de Antonio Martín. Alejandro Martínez Viturtia es el editor de Marvel, Conan y los bárbaros españoles, la línea Fanhunter y los libros derivados de estos bloques. Cels Piñol se ocupa de Image (lo que hasta ahora ha venido siendo el sello World Comics), actúa como editor adjunto a Pérez Navarro en lo referente a Laberinto y se hará cargo de la línea *Star Wars* que Planeta-DeAgostini va a publicar en 1999 si fructifican las negociaciones con los representantes de Lucasfilm. Jaime Rodríguez, a su puesto de editor de manga une la responsabilidad de sacar adelante la nueva línea de productos alternativos (*From Hell* y otros) y una colección de libros teóricos que lleva algún tiempo gestándose y debería arrancar en mayo con un texto de Manuel Barrero sobre Barry Windsor-Smith. Cristina Avilés abandona la edición de Image/World para ocuparse de lanzamientos especiales y nuevos proyectos desde una posición muy próxima al Director Editorial. Entre estos proyectos puede contarse *Groo*, un paquete de títulos Disney pendientes aún de contratación, una batería de

publicaciones infantiles y la producción de merchandising. De momento, la figura del redactor jefe (el anterior fue Toni Guiral) desaparece del programa.

PÉREZ NAVARRO EN EL LABERINTO

Francisco Pérez Navarro (Barcelona, 1953) es uno de los profesionales del cómic de más completo y largo historial que existen actualmente. Como guionista ha escrito numerosísimas historietas, trabajando para los más importantes editores españoles de los últimos veinte años, incluidos Bruguera, Toutain, El Jueves o Norma, entre otros. También ha servido como redactor editorial, articulista y traductor, funciones en las que ha estado ligado a Planeta-DeAgostini y su sello Forum desde que se pusieron en marcha en 1983. Sus créditos de autor incluyen, entre otros, *SuperLópez* (junto a Jan), *Odiseo* (con Martín Sauri) y varias series junto al dibujante Jordi Sempere, entre las que se puede mencionar *Nostradamus* o *¡Hala, hala, a mogollón, con la Familia Rovellón!* En 1996 publicó *Mentat*, una miniserie de 4 números dibujada por Javier Pulido, dentro precisamente de Laberinto. Ahora, Pérez Navarro afrontará la misión de reconducir Laberinto hacia una nueva etapa, misión para cuyo cumplimiento trabajará en equipo con el mismo Antonio Martín y también con Cels Piñol, Editor integrado dentro de la plantilla redaccional de Planeta-DeAgostini. Explicando la mecánica que seguirá la división del trabajo, Pérez Navarro puntualiza que "*Yo sigo en mi casita y trabajo desde aquí... acudiendo una o dos veces por semana para despachar con Cels, que sí tiene título "oficial", el de "assitant editor". Hay cosas del día a día que se tienen que hacer desde dentro, que si "beps", que si ISBNs, que si permisos, que si imprentas, que si atender llamadas y consultas telefónicas de la gente que se interesa por el tema, etc. Eso no quiere decir que Celso sólo sea mi assistant, mi mano ejecutora, por así decirlo, pues por mi parte tiene toda la voz y el voto que él mismo quiera darse. Siempre digo que nunca he suspirado por ningún carguillo, ni por tener el poder en mis manos, aunque la estructura imponga peldaños en el escalafón para que no se solapen las decisiones. Por mí, cuantos más seamos, más reiremos. Si hay buen rollo, nos lo montamos como nos apetece, si no, si llega el momento de las puñaladas... bueno, ya llevo cota de mallas por si acaso.*"Pérez Navarro no quiere valorar lo que ha sido Laberinto con anterioridad, pero sí tiene claro lo que le gustaría ver en el futuro: "*Más y mejores guiones, más y mejores dibujantes si es posible y, sobre todo, más colecciones con mayor continuidad.*" Otra cosa es que la coyuntura sea propicia, y eso pesa a la hora de trazarse expectativas: "*Si hablas con los más viejos del lugar, la profesión y el medio parecen estar en un túnel muy, muy oscuro. Puede que tengan razón y puede que termine pensando lo mismo... pero de momento me resisto a creerlo. Siempre me ha gustado la historieta y siempre me gustará. Me conformo con lograr que la gente, viejos o jóvenes, veteranos o novatos, tenga un lugar donde publicar sus paridas de forma regular y estable, con demostrar que aún hay vida y que donde hay vida hay esperanza, con pasarlo bien y divertirnos todos, autores creando y lectores leyendo.*" Un objetivo al que se llega tras valorar la rentabilidad de una línea que ha tenido su mayor éxito durante los dos primeros años en *Iberia Inc.* y que no ha superado los 3.000 ejemplares vendidos de media, con títulos que ni siquiera han llegado a alcanzar la barrera de los mil. "*Por las cifras a las que he tenido acceso* -valora Pérez Navarro- *Laberinto no ha sido muy rentable. Muy pocas colecciones han llegado al mínimo de ejemplares, incluida Mentat, quede dicho, aunque las cifras son incompletas y contradictorias. Y puede ser rentable, claro que sí, si se consigue un mínimo de lectores. Y ahí está el meollo de la cuestión, en otra de esas discusiones eternas y metafísicas que nos encanta sacar a los enterados. ¿Realmente se ha perdido el público en beneficio de otros medios o es que el público no encuentra lo que quisiera? Premio para el que sepa la respuesta de verdad de la buena.*" Si desde el punto de vista comercial la primera etapa de Laberinto no ha sido demasiado alentadora, Pérez Navarro cree que, sin embargo, la empresa sigue apoyando el proyecto. "*¿Qué entiendes por respaldo editorial?* -se pregunta el nuevo director.- *¿Seguridad de continuidad o promoción y publicidad? Todos sabemos que nunca habrá anuncios televisivos, por poner un ejemplo, y se juega o no se juega. Respecto a lo primero, parece que sí, que la editorial se ha convencido de que Dragon Ball sólo hay uno, y que mientras no tengan que rascarse el bolsillo, "no problemo". Más valen muchos pocos que pocos nada. Al menos eso es lo que me ha contado Antonio Martín, que es con quien hablo.*" En este estado de precariedad, queda clara cuál es la mayor desventaja de Laberinto, al menos desde el punto de vista de Pérez Navarro: "*Paga poco*". Sin embargo también ofrece algo muy a tener en cuenta: "*La ventaja que tiene es que se tiene la seguridad de que ese mínimo sí se cobra, sin señalar o menospreciar a nadie, que conste. Me refiero a que el precio es a cuenta de un tanto por ciento de las ventas, pero si sólo se pagase el tanto por ciento, la gran mayoría no cobraríamos ni ese mínimo, que por otra parte intento que suba. Y también se tiene la seguridad de que se publicará aquello que contrate. Y que se tirará un mínimo raazonable de ejemplares, que se verá, vamos, y no sólo en librerías especializadas.*" La batalla del precio por página es una batalla de difícil solución, y

probablemente una de las razones para que haya habido una mayoría de debutantes o autores muy jóvenes en la producción de Laberinto. "*Con unas ventas raquíticas, los autores no pueden/podemos ganarnos la vida con ello. Ya lo he dicho en otras ocasiones, si alguien vendiera los 20.000 ejemplares que -dicen, no lo sé- se venden de Conan o de los mutantes, cobraría casi 15.000 pelas por página, lo que empieza a estar medio bien, pero con 3 ó 4.000 ejemplares vendidos... ¿Qué pasa entonces? ¿La culpa la tenemos los autores, que no conseguimos interesar al público? ¿La tiene el público, que se queja de que los tebeos son caros mientras se gasta el doble en un cubata o cinco veces más en una disco? ¿Acaso las editoriales, que no promocionan bien ni suficientemente sus productos a un público que si se enterase se abalanzaría al quiosco a comprarlos? Que la mayoría de las series, hasta ahora, hayan sido de jóvenes y/o debutantes, viene dado, supongo, por el asunto del precio. A menudo digo que los precios actuales ya los pagaba la mismísima Bruguera hace quince años... pero me responden que Bruguera vendía más de 100.000 ejemplares, y que si una serie actual vendiera 100.000 ejemplares, la editase Planeta-DeAgostini, Dude, Camaleón, MegaMultimedia o el Brut de La Cúpula, no importa, los autores estarían cobrando unas 70.000 pesetas por página. Y eso estaría muy, pero que muy bien. Con lo cual volvemos al problema del principio, del huevo o la gallina, de los lectores, los autores y los editores.*" A la hora de anticipar qué líneas seguirán las series que publique en un futuro, Pérez Navarro no quiere dar pistas, en parte porque "*mi misión en Laberinto no es complacer mis gustos personales*" y en parte porque así se evitará influir sobre futuros proyectos. Proyectos, por cierto, de los cuales Pérez Navarro esperaba encontrar un mayor stock acumulado: "*Me he encontrado con menos de los que debería haber. Y algunos con más de dos años. Pido paciencia y disculpas, si es necesario, a todos aquellos que enviaron muestras y proyectos y no recibieron ninguna respuesta. Lo mínimo que me comprometo a hacer, que estoy haciendo, es contestar a todo el mundo. Sea para decir "no, gracias" o "¿a qué estás esperando para mandar el proyecto ya completado?" Y me he encontrado de todo, por supuesto: desde los dibujos del niño de 10 años que ha enviado su mamá, a escondidas, arrancando las páginas del bloc de espiral de su hijo porque toda la familia cree que lo hace muy bien, a proyectos que muy bien pueden realizarse... si los autores no se han muerto de viejos o han descubierto que la fontanería es mucho más rentable.*" En todo caso, los primeros proyectos que aparecerán durante los próximos meses son los que ya estaban cerrados con anterioridad al desembarco de Pérez Navarro. Las series contratadas por el equipo Pérez Navarro/Cels Piñol se publicarán bajo el nuevo epígrafe Colección Laberinto. Un momento que Pérez Navarro desea que llegue cuanto antes, porque "*Si tuviera tiempo y ganas, me pondría serio y trascendente, y soltaría teorías mil sobre la historieta, su función, su importancia, su papel y todo eso, pero ahora no me apetece en absoluto. Basta de rollos y a meter las manos en la masa.*"

Santiago García

Expocómic '98

Un Salón del Cómic para Madrid con visos de continuidad

En el transcurso de los últimos años, de forma sorprendente y grata, semanas, jornadas y salones en torno a la historieta han proliferado y se han consolidado en toda la geografía peninsular. ¿En toda? ¡No! Un punto situado en el centro de Hispania conocido como Madrid siempre se había resistido a contar con un evento similar.

En Madrid, comunidad autónoma que consume casi el cuarenta por ciento de la producción del sector, hemos sido testigos de cómo fracasaba todo conato de organizar un Salón dedicado a los tebeos. Los proyectos que hasta ahora han sido, bien se hundían antes de llegar a puerto, bien iniciaban singladuras precarias que no tenían continuidad. La última iniciativa ha sido la emprendida por la asociación Feria del Cómic de Madrid bajo la dirección de Paul de Munck. Gracias a su esfuerzo, Expocómic 98 tuvo lugar entre los días 6 y 8 de noviembre de 1998. y todo apunta, y ésta es mejor noticia aún, a que el certamen no quedará como acontecimiento aislado. Su responsable principal nos ha asegurado que ha conseguido un compromiso de apoyo por parte del gobierno de la Comunidad Autónoma de Madrid y ya está trabajando en la organización de la edición siguiente. Aunque aún es pronto para confirmarlo, se tiene planeado que Expocómic 99 se celebre en el céntrico Pabellón de Deportes de la Comunidad de Madrid a finales de noviembre de 1999, evitando la coincidencia de fechas tanto con el SIMO madrileño como con el Salón del Manga barcelonés.

Con un presupuesto de quince millones de pesetas; el patrocinio de Onda 10, Onda Melodía, Pachá, Hobby Press y el

Grupo Axel Springer; el apoyo logístico de Ficómic (los carteles y murales que decoraban el recinto ferial eran de su propiedad) y tomando como modelo el Saló del Còmic de Barcelona, Expocómic 98 se celebró en el marco un tanto destartalado y frío del Pabellón de Convenciones de la Casa de Campo, antaño propiedad de la Institución Ferial de Madrid (IFEMA) y hoy día bajo titularidad del Ayuntamiento de la Villa y Corte. En su interior se dieron cita 36 expositores entre editoriales, tiendas, fanzines y escuelas. En cuanto a las cifras de asistencia, según datos proporcionados por el propio Paul de Munck, 15.000 aficionados y profesionales acudieron a la convocatoria. Resulta una tarea ingrata realizar juicios de valor sobre esta primera edición de un Salón que todos deseamos consolide su presencia anual, máxime si tenemos en cuenta que se trataba de una iniciativa completamente privada que ha asumido riesgos en busca de la participación económica de instituciones públicas, indispensable hoy por hoy para poder continuar con garantías. Hubo detalles muy bonitos que honran al equipo organizador, como la invitación realizada a un centro de atención de disminuidos psíquicos para que sus tutelados disfrutaran del evento en grupo. Sin embargo, la crítica constructiva y sin indulgencia se hace necesaria para, entre todos, conseguir la mejora en el futuro. Si tan sólo tuviéramos en cuenta la impresión expresada por la media del público asistente, la experiencia podría calificarse como positiva. Pero el Salón del Cómic de Madrid debe atajar los numerosos defectos mostrados en su pérdida de virginidad si quiere consolidarse como una referencia obligada en el ambiente de la historieta peninsular. Cuesta creer que en Madrid y su área de influencia tan sólo pudieran reunirse 15.000 aficionados y curiosos. Esto ha sido así porque la ausencia de promoción efectiva ha constituido una de las deficiencias más graves de la organización de Expocómic 98. Obviando el hecho de que durante las mismas fechas y en diferentes puntos de Madrid se estuvieran celebrando dos ferias importantes y consolidadas como son SIMO y Estampa, anuncios y carteles se insertaron donde menos se necesitaba incidir: revistas y librerías especializadas. Se echaba en falta alguna pancarta que, como aquellas que por entonces anunciaban Estampa (muestra anual dedicada al grabado y la ilustración) en estaciones de Metro y lugares estratégicos de la ciudad, llamaran la atención de un público potencial. En cuanto al visitante que acudiera en transporte público al pabellón, una vez llegara a la parada o estación correspondiente tenía dos opciones: conocer de antemano su ubicación o seguir las flechas dispuestas por la organización de Biocultura, salón naturista que se celebraba en un edificio anexo, con la esperanza de llegar a algún lugar. Tampoco pudo verse anuncio alguno en la prensa, y es síntoma del poco interés que había conseguido despertarse entre los medios nacionales que fuera *La Vanguardia*, diario de difusión muy restringida en la capital española, el periódico que más espacio dedicó al evento. Tan sólo las cámaras de *Madrid Directo*, informativo vespertino del canal autonómico, y (algo a consignar en el haber de la organización) el *Club Disney* de Tele Cinco, que realizó parte de su emisión del día 7 desde Expocómic, contribuyeron a difundir algo más el certamen. Como resultado, el sábado por la tarde y el domingo pudo apreciarse una afluencia mayor de público. Incluso se formaron colas de entrada.

Como decíamos, la organización de Expocómic 98 tenía la mente puesta en el Saló del Còmic de Barcelona. Siguiendo su modelo, aunó aspectos comerciales y culturales. En cuanto a espacio mercantil, la oferta de las casetas satisfacía las apetencias consumidoras del público, aunque las novedades presentadas por parte de las editoriales no pasaron de ser aquellas correspondientes a sus planes del mes de noviembre. No puede decirse que aprovecharan el Salón como una plataforma de lanzamiento en forma similar a como lo vienen haciendo en Barcelona, tal vez porque decidieran evaluar los resultados de esta edición y en el futuro actuar con arreglo a ellos. En lo tocante a su vertiente lúdica y cultural tan sólo podemos hablar de desastre y chapuza. Hubo, por supuesto, ideas interesantes, como el bar japonés y el karaoke, si bien la posición marginal que ocupó este último desaprovechaba gran parte de su capacidad para animar a la concurrencia, al tiempo que contribuyó a reventar los tímpanos de los libreros y faneditores ubicados inmediatamente debajo que, no lo olvidemos, pagaron por el espacio que ocupaban. Tampoco se exprimieron todas sus posibilidades al concurso de disfraces y las partidas de *Wargame*, *trading-cards* y rol, que no encontraron su marco ideal en el "rincón del aficionado". En cuanto a las proyecciones de animación japonesa –que contó con títulos como *Evangelion*, *Mononoke Hime* y *Marmalade Boy*- y de las adaptaciones televisivas de *Fantastic Four* y *Justice League*,

se vieron deslucidas por la ausencia de insonorización en el salón de actos. Este mismo problema incomodó todos los actos de presentación y mesas redondas –algunas con títulos auténticamente surrealistas, como "El manga: ¿Viene de oriente o de occidente?"- que se celebraron en dicho espacio. De nuevo, el Saló de Barcelona como espejo: la megafonía de la estación de França fue sustituida aquí por el bullicio y el karaoke con idénticos resultados. Tampoco se supo dotar a la feria de un lugar apropiado para la reunión de profesionales, reduciéndose éste a una cafetería estrecha, maloliente y sin lugar donde sentarse si exceptuamos un comedor donde se sirvieron menús a precios poco populares. Como colofón, la organización no consultó con los editores las fechas y los horarios antes de cerrar el programa de presentación de novedades. El resultado fue que se transmitió una sensación de improvisación poco tranquilizadora.

Pero el mayor desastre corresponde al apartado de exposiciones. No comentaremos el hecho, por si sólo muy grave, de que Expocómic 98 abrió sus puertas a público y prensa sin que estuvieran todas montadas. Tampoco abundaremos en la ausencia de medidas de seguridad que disuadieran al visitante del robo de originales, hecho que afortunadamente no se produjo. No nos quejaremos porque algunas de las vitrinas no estuvieran limpias antes del sábado, día siete, por la tarde. Obviemos también que su acceso desde el área comercial no estaba señalizado como era debido y podía encontrarse, como por casualidad, mientras se buscaba con urgencia el servicio. Dejemos a un lado todas estas menudencias para centrarnos en sus contenidos: un puñado (no muy nutrido, sea dicho de pasada) de originales, multitud de fotocopias, bastantes maquetas, juguetes, libros y carteles fueron dispuestos en forma precaria, sin solución de continuidad y sin criterio expositivo alguno. Si acaso, el de crear confusión. En todas, los textos explicativos eran mínimos, cuando existían, y las más de las veces se limitaban a indicar el título que pretendía homogeneizar la muestra. La didáctica, fin último de todo montaje expositivo, se encontraba ausente en todas ellas. Los hermosos originales agrupados bajo las denominaciones de *El mundo del Eternauta* y *Alfonso Azpiri* quedaron deslucidos al disponerse en grupos sobre cartulinas forradas de celofán, cuando pedían a gritos haber sido enmarcados. No contentos con que los paneles de *La "otra" historieta americana* dispusiera reproducciones y originales de publicaciones iberoamericanas en un desconcierto que no invitaba precisamente a detenerse en su contemplación, se colgaron a contraluz sobre unas cristaleras que daban al exterior. El *Homenaje a Juan García Iranzo* más parecía una venganza, con ese folio que, a modo de título, se dispuso en la vitrina en forma que dificultaba su contemplación. *De la guerra de los Mundos a la Guerra de las Galaxias* y *El Merchandising en el Manga* no pasaron de ser dos batiburrillos de libros, juguetes, discos compactos, maquetas, carteles y fotografías. Por último, los originales de *El Grupo H Studios* sí gozaron de marcos que los protegieran, aunque no era ése el lugar apropiado para su exhibición. Quisiera poder decir que no cabe más que sorpresa ante el hecho de que la trayectoria dilatada de Luis Conde Martín, comisario de algunas de las exposiciones citadas, ofrezca unos resultados tan pobres a todos los niveles. O que su conocida dedicación al estudio del medio se hubiera reflejado en sus textos para el catálogo sin caer en lugares comunes sobados, que pusieran en evidencia el conocimiento de datos ya no tan actuales que discuten la publicación de *The Yellow Kid* como génesis de los tebeos. Entiendo que el presupuesto no permitía grandes exposiciones, pero hubiera sido más honesto organizar bien una o dos que muy mal siete.

La nómina de invitados, sal de todo evento de estas características, fue nutrida. Bien es cierto que, a pesar de los esfuerzos de Feria del Cómic de Madrid, fallaron primeras espadas en lo que a atractivo popular se refiere, como Francisco Ibáñez, Alan Grant y el anunciado Grant Morrison. Sin embargo, allí estuvieron firmando ejemplares, entre otros, Manel Fontdevila, Albert Fonteys, Kim, Igor Medio, Ágreda, Azpiri, Carlos Giménez, Sergio Bleda, Paco Díaz, Xavi Marturet, Horacio Altuna, Solano López, Miguel Ángel Martín, Mauro Entrialgo, Carlos Javier Olivares (creador de la mascota del Salón) y Cels Piñol. Los dos últimos, especialmente Piñol, fueron quienes convocaron mayor número de aficionados en sus sesiones de firmas.

Como colofón, la madrugada del sábado siete al domingo ocho se celebró una animada fiesta en la discoteca Pachá, marco del acto de entrega de los Premios Expocómic, que tuvo a Luis Conde Martín como dinámico maestro de ceremonias. En esta primera edición los galardones, sin dotación económica por el momento, recayeron en Javier Rodríguez e Igor Medio por *Love Gun* (Under Cómics), Mejor Obra Española; Jeff Smith por *Bone* (Dude Cómics), Mejor Obra Extranjera publicada en España; Peter Bagge por *Odio* (La Cúpula), Mejor Guión; *Cretino* (Madrid) como Mejor Fanzine de 1998. El argentino Francisco Solano López fue merecedor del Premio Especial "El Madroño" a una trayectoria profesional. El palmarés fue resultado de la elección de un jurado sobre una lista de tres finalistas por categoría, obtenida ésta por las votaciones de algunos profesionales del medio.

Expocómic ha iniciado su, esperemos que prolongada, singladura. Una primera edición siempre es difícil, máxime sin contar con apoyos institucionales, y resulta esperanzador que Madrid, uno de los principales puntos de venta de tebeos en España, goce de una feria dedicada al medio con aspiraciones de crecimiento. Ya era hora. Que sus responsables pretendan consolidarlo como una cita importante en el calendario anual es una noticia excelente de la que debemos congratularnos. Pero para alcanzar este objetivo deben ser conscientes de los puntos flojos para, con la vista puesta en el futuro, subsanar las deficiencias. Expocómic 98 ha sido su tarjeta de presentación, una muestra pálida de lo que realmente debieran ofrecer con los medios y apoyos necesarios. Una vez conseguido el compromiso de la Comunidad Autónoma de Madrid, a Paul de Munk y sus colaboradores les queda por delante un trabajo arduo para, sobre esta primera piedra, edificar un Salón del Cómic de Madrid recio y competitivo. Desde aquí les deseamos éxito en su empresa.

Eduardo García Sánchez

IV Salón del Manga

La fiesta de los otakus

Del 30 de octubre al 1 de noviembre pasados se celebró en la Farga de l'Hospitalet (Barcelona) el IV Salón del Manga, hermano pequeño del Saló del Còmic y cita de rigor para los aficionados al manga y el anime. En esta ocasión, en la zona comercial se notó la ausencia de stands de editoriales como Camaleón o Dude, y entre el abundante merchandising expuesto en tiendas especializadas se notó una disminución importante del manterial de *Dragon Ball,* que aunque sigue siendo explotado por las empresas españolas, cada vez da más paso a otras series, entre las que destaca *Neon Genesis Evangelion.*

El invitado del Salón este año fue Shingo Araki, animador japonés que trabajó en series como *Saint Seiya -Los Caballeros del Zodíaco-* o *Shoot!*, emitidas por TV en España, y que participó en el coloquio de rigor y contó con stand propio, habilitado para realizar sesiones de firmas de reproducciones (realizadas para la ocasión) de varias ilustraciones. Aunque las colas para conseguir un dibujo autografiado fueron largas, también fueron muchos los aficionados que se lamentaban de no poder contar con la presencia de un autor nipón del que al menos alguien hubiera oido hablar antes del Salón.

En el apartado de actividades, aparte de las ya habituales (talleres, proyecciones, concurso de videojuegos...) se habilitó un escenario en el que se realizó un sonoro karaoke, así como el desfile del multitudinario concurso de disfraces (con más de 100 participantes) que fue sin duda uno de los actos que más llamaron la atención a los visitantes. A mencionar el ambiente especialmente lúdico-festivo que reinó durante los tres días, que parecía contagiar tanto a visitantes como a profesionales, y que se manifestó especialmente en la sala de actos, donde se pudieron disfrutar algunos de los momentos más divertidos del salón; de todas las mesas redondas destacó por su interés la que se dedicó a comentar la "mala prensa" del manganime en los medios de comunicación. Para completar las actividades, se realizó una única exposición (sin contar la muestra de rigor de los ganadores del "concurso de manga" organizado por Ficomic), dedicada a autores españoles que han publicado en la editorial japonesa Kodansha, que no gustó demasiado entre un público quizás acostumbrado a una estética muy concreta y al que el

trabajo de autores como Brocal Remohí, Calpurnio o Ricard Castells no parecía llamar la atención.

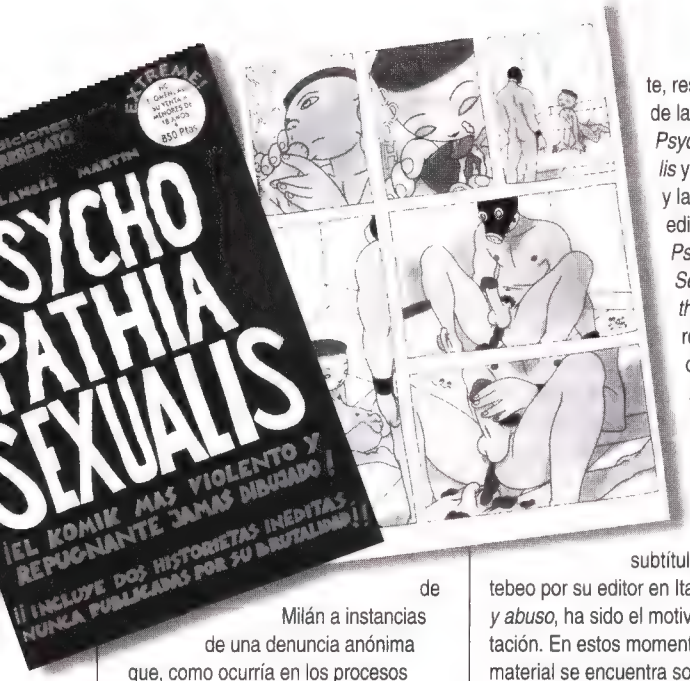
En resumen, un salón que tiende a potenciar la participación del público en actividades diversas y que sigue fallando en la presencia de invitados extranjeros mínimamente conocidos, aunque su mera celebración sirve para confirmar que el manga, que algunos auguraban como una moda pasajera, sigue siendo una parte del mercado del cómic en España a tener en cuenta.

Jose A. Serrano

La policía italiana se incauta de obras de Miguel Ángel Martín y Álvarez Rabo

Un juzgado de instrucción de Milán ordena el precinto de la sede social de la editorial Topolin Edizioni y el secuestro del contenido de su almacén bajo los cargos de "distribución de material pornográfico e incitador a la pederastia y el abuso sexual"

El pasado 28 de octubre la policía judicial italiana y la brigada Dios, creada recientemente para perseguir delitos de pederastia de acuerdo con una ley contra el abuso infantil incorporada en agosto de 1998 al código penal italiano, invadieron al más puro estilo Corcuera la sede social de Topolin Edizioni, propiedad del argentino afincado en Milán Jorge Vacca. No se encontraba persona alguna en el interior del inmueble, que también hace las veces de domicilio del mencionado editor, en el momento de producirse la llegada de los agentes. Estos, tras descerrajar la puerta, iniciaron un registro que se prolongó por espacio de nueve horas (entre cinco de la tarde y dos de la mañana). Transcurrida una hora desde el inicio de la inspección, Jorge Vacca acudió al lugar de los hechos para encontrarse una escena propia de película policíaca: la casa revuelta y una orden judicial expedida por una titular del Juzgado de Instrucción



de Milán a instancias de una denuncia anónima que, como ocurría en los procesos inquisitoriales, forma parte del secreto de sumario. Durante la busca, los policías dañaron varios elementos del mobiliario, además de originales firmados por los historietistas Miguel Ángel Martín, Bryan Talbot y Thomas Ott.

El objeto del registro era la búsqueda de pornografía infantil en soporte fotográfico, videográfico e informático. Según palabras de Jorge Vacca, los agentes, desconcertados al no hallar aquello que esperaban, se pusieron en contacto con la magistrado que dictó la orden judicial referida para comunicarle que allí tan sólo había tebeos y camisetas. Tras la llamada telefónica, se calificaron como pruebas delictivas diversos productos distribuidos y publicados en el país transalpino por Topolin Edizioni. El material requisado como "pornográfico e incitador a la pederastia y el abuso sexual" comprende: una lata de salsa de tomate en la que figura una etiqueta xerografiada con una ilustración de H. R. Giger y el rótulo "*Human Meat Soup*" (Sopa de carne humana); cintas de vídeo que contenían cortos del cineasta español Jaume Bellaguero, merecedores en su día del premio al Mejor Cortometraje del Festival de Sitges y del premio internacional Canal +; camisetas de Subterfuge Records, concretamente los modelos *Snuff 2000* y *No-Art*, con ilustraciones de Miguel Ángel Martín; cincuenta juegos de postales, numeradas y firmadas por su autor, editadas bajo el título genérico *Cool World* por Subterfuge y realizadas por Martín; siete originales y veintisiete xerocopias que formaban parte, respectivamente, de las exposiciones *Psycopathia Sexualis* y *Brian the Brain*; y las copias de la edición italiana de *Psycopathia Sexualis*, *Brian the Brain* números 1 a 4, ambas obras de Miguel Ángel Martín, y *Consejos Sexuales*, de Álvarez Rabo. Este último cree que el subtítulo añadido al tebeo por su editor en Italia, *Para el uso y abuso*, ha sido el motivo de su incautación. En estos momentos, todo el material se encuentra sometido a un análisis pericial psiquiátrico que determine si realmente incita a la pederastia y la violencia sexual.

La exposición *Psycopathia Sexualis* (compuesta por tres originales de la historieta *Shit Fun* y cuatro de la serie de ilustraciones que Martín realizara ex profeso para la muestra que bajo el título *Anal Core* presentó en el Salón del Cómic de Barcelona de 1993, tras haber conseguido el premio al Autor Revelación en la edición anterior) había recorrido buena parte de la geografía italiana. Sin ir más lejos, a principios de octubre de 1998 formaron parte del programa del primer Salón del Cómic de Nápoles, subvencionado por la comuna (ayuntamiento) de dicha ciudad, en el cual Miguel Ángel Martín participó en calidad de invitado de honor.

No es éste el primer problema legal al cual se enfrenta Jorge Vacca en su trayectoria profesional. Hace algunos años vio cómo fueron quemadas las 100.000 copias y los originales de *Che*, obra de Héctor Oesterheld y Alberto Breccia considerada como subversiva por el régimen militar argentino. Tan sólo sobrevivió un ejemplar del tebeo, conservado por Breccia bajo el enlosado de su jardín durante siete años. *Hitler=SS*, de Vulleimin y Gourio, publicada en Italia en 1991 por Topolin Edizioni, ha sido acusada de "prensa clandestina" en el transcurso de 1998 (recordemos que unos años antes la edición española de este álbum fue retirada de los puntos de venta al considerar los tribunales que practicaba "apología del nazismo"). Se da la circunstancia de que en 1995 uno de los tebeos ahora incautados, *Psycopathia Sexualis*, fue secuestrado en imprenta por la Procura de Cremona bajo la acusación de "inducción al homicidio, el suicidio y la pederastia". En aquella ocasión el veredicto fue de ausencia de culpabilidad, aunque la fiscalía presentó una apelación al Tribunal Supremo, pendiente de resolución, esta vez aduciendo "obscenidad e imágenes impactantes".

Esta acción ha supuesto un duro golpe para Jorge Vacca, pues le ha privado de su único medio de subsistencia hasta que exista una resolución judicial.

Según declaraciones efectuadas por Miguel Ángel Martín a la redacción de *U, el hijo de Urich*, tanto él como su editor tienen la convicción de que los productos comercializados por Topolin Edizioni están jugando un papel de chivos expiatorios dentro de una estrategia iniciada por la justicia transalpina para, según cita textual, "*ponerse medallas en la lucha contra la pederastia, como ha ocurrido en Bélgica y otros países del entorno, pero a la italiana. Nos parece estar viviendo una película de Alberto Sordi: ¡Divorcio a la italiana! ¡Pedofilia a la italiana! Todo parte de una denuncia personalizada impuesta contra Jorge. No sabemos por parte de quién porque es secreto de sumario. En el juicio se sabrá y se emprenderán acciones legales por injuria y difamación*".

Las reacciones mayoritarias en el ambiente cultural italiano han sido de solidaridad hacia Jorge Vacca y rechazo a lo que ha sido calificado como "un ataque muy peligroso a la libertad de expresión" aderezado con "un procedimiento irregular", en clara referencia al allanamiento de morada efectuado por parte de los agentes de la ley. Entre las cartas y muestras de apoyo públicas destacan las del historietista Milo Manara, el fotógrafo Oliverio Toscani, el escritor Aldo Busi, el grupo musical 99 Posse y los más importantes Centros Sociales de Milán (al parecer, la policía interrogó a Vacca por su conexión con estas asociaciones "gestionadas por intelectuales de izquierda radical"). Centrándonos en el ambiente de la historieta, la adhesión ha sido unánime desde todos sus frentes: editores, libreros, autores y aficionados.

Eduardo García Sánchez

Adiós a Bob Kane, creador de Batman

La década de los noventa ha visto esfumarse a la generación de autores que creó los personajes principales del género hegemónico en el cómic comercial americano: los superhéroes. La desaparición de Bob Kane, sumada a las anteriores de Joe Shuster (1914-1992), Jack Kirby (1917-1994) y Jerry Siegel (1914-1996) completa un ciclo luctuoso que ha dejado huérfanos a Superman, el Capitán América y los Cuatro Fantásticos y, ahora, Batman. Los gigantes de la llamada Edad de Oro no estarán aquí para ver a sus criaturas internarse en el siglo XXI.

Bob Kane falleció en su casa de Los Angeles el pasado 3 de noviembre de 1998, a la edad de 83 años. Según el comunicado oficial, la muerte se debió a "causas naturales". Kane, que llevaba años retirado del tablero de dibujo, fue recordado así por Jenette Kahn, Presidenta y Directora Editorial de DC, la casa que publica *Batman*: "*Bob Kane es un gigante en el campo de la cultura popular, uno del puñado de personas que pusieron en marcha la industria del comic book y que dieron al mundo un grupo de personajes tan coloridos e imaginativos que siguen atrapando la imaginación de todas las nuevas generaciones. Echaremos mucho de menos a Bob, pero deja un legado que mantendrá vivo su recuerdo.*"

Kane nació en 1914 en Nueva York, y su adolescencia en el Bronx durante la Gran Depresión de 1929 contribuyó a formarle con un espíritu alimentado a la par por el temor a la pobreza y por las fantasías del Zorro y otros de los héroes populares que el cine y las novelas pulp ofrecían en aquellos momentos. Aficionado desde niño al dibujo, tras acabar el instituto decidió realizar estudios artísticos, al mismo tiempo que intentaba vender sus primeras páginas a las revistas que van dando forma a la incipiente industria del comic book. Es en *Wow Comics* (McKay Publishers), una revista dirigida por el jovencísimo Will Eisner, donde Kane consigue colocar su primera serie, *Hiram Hick*, en 1936. *Hiram Hick* era de corte humorístico, al igual que *Peter Pupp*, *Van Bragger*, *Oscar the Gumshoe* o *Ginger Snap*. El dibujo de Kane tendía hacia el trazo caricaturesco, y el joven historietista buscaba hacerse un hueco en el difícil mundo del gag. El mercado, sin embargo, empezaba a demandar algo bien distinto: aventuras y acción. Para satisfacer al público, Kane imitó el *Terry y los piratas* de Milton Caniff en *Rusty and his Pals*, que a partir de 1938 aparecería en *Adventure Comics*, uno de los primeros títulos de lo que hoy conocemos como DC. En *Rusty and his Pals* se inició la relación profesional entre Kane y Bill Finger (1914-1974), un vendedor de zapatos aficionado a los pulp y el cine al que había conocido en una fiesta ese mismo año. 1938 también fue el año de la crucial aparición de Superman en las páginas de *Action Comics*. En cuanto DC comprendió que tenía entre las manos un éxito inesperado y con unas posibilidades aún por calibrar, Vince Sullivan, director de *Detective Comics*, una de las tres revistas de la casa, le pidió a Kane que se inventara algo parecido al Hombre de Acero. Para animarle más convincentemente, le informó de que, mientras él ganaba entre 35 y 50 dólares a la semana, Jerry Siegel y Joe Shuster, los autores de Superman, estaban alcanzando los 800. Kane se puso manos a la obra y creó un justiciero enmascarado que, según sus propias palabras, tenía tres fuentes de inspiración: los dibujos del "ornitóptero" de Leonardo Da Vinci, el Zorro y una película de 1930 titulada *The Bat Whispers*. Terminado un boceto preliminar muy tosco, Kane llamó a Finger para que le ayudara a rematar la faena, y Finger propuso algunas modificaciones, tales como cambiar el color rojo de las mallas por el gris, añadirle guantes, imitar las orejas del murciélago en la capucha, taparle la nariz y dejar la ranura de los ojos en blanco, y transformar las alas rígidas que había concebido Kane en una capa. Para completar al personaje, Finger también creó su identidad secreta, el millonario Bruce Wayne. Con los elementos indispensables dispuestos, Bat-Man debutó en el número 27 de *Detective Comics*, con fecha de portada de mayo de 1939. Desde aquel momento y hasta la actualidad, Bob Kane figuraría oficialmente como único creador del personaje, sin que Finger recibiera jamás ningún reconocimiento, a pesar de que también fue el guionista

de todas las primeras historias, inspiradas claramente en sus lecturas de *Doc Savage*, *La Sombra* y otros héroes de la novelita de consumo.

El éxito de Batman fue tan fulminante como el de Superman, y pronto se hizo deseable incrementar la producción y añadir nuevas manos a la obra. En la primavera de 1940 apareció el número 1 de *Batman*, sin que el Señor de la Noche abandonase su hueco en *Detective Comics*, con lo cual empezó a simultanear dos títulos periódicos, que se convirtieron en tres en 1941 con la aparición de *World's Best Comics*, posteriormente retitulado *World's Finest Comics*. Este crecimiento obligó a DC a contratar a Mort Weisinger para que a partir de 1940 ejerciera de director de las historietas de Batman. También se empezaron a incorporar nuevos guionistas que aliviaran la carga del lentísimo Finger: Gardner Fox, Don Cameron, Ed Hamilton, Otto Binder, Joe Samachson, Al Schwartz... Kane tampoco podía mantener el ritmo, así que montó su propio estudio con dos ayudantes. El primero de ellos, Jerry Robinson (1922), no sólo resultaría ser un dibujante brillantísimo, sino que discutiría a su patrón la paternidad de dos personajes clave, Robin (*Detective Comics* 38, 1940) y el Joker (*Batman* 1, 1940). Kane nunca admitió que Robinson y Finger fueran sus creadores. El segundo ayudante de Kane fue George Roussos, que desempeñó principalmente funciones de entintador.

En 1943, en pleno apogeo de la Edad de Oro y los superhéroes, Batman fue trasladado al cine en un serial de la Columbia y adaptado al prestigioso formato de la tira de prensa, cuya producción se encargó a DC. Kane vio la oportunidad de trabajar en los periódicos, donde se habían forjado todos los grandes nombres del cómic, y asumió la responsabilidad artística de la tira, abandonando los comic books, que quedaron en las más que capaces manos de Jerry Robinson, Jack Burnley, Sheldon Moldoff y, sobre todo, Dick Sprang, el dibujante que definiría la imagen de Batman hasta inicios de los años 60. A pesar del empeño de Kane, la tira de prensa no tuvo éxito, y fue cancelada en 1946. El final de la aventura en los diarios suponía oficialmente el regreso de Kane a los comic books (aunque conviene puntualizar que para los lectores nunca se había marchado, ya que los créditos siempre indicaban "By Bob Kane", fuese quien fuese en dibujante, práctica que se mantuvo hasta bien avanzados los años sesenta, y sólo a posteriori se han concedido créditos a Sprang, Moldoff y los demás). Sin embargo, Kane se limitó a "gestionar" el trabajo, pasándoselo a otros dibujantes y cobrando las cantidades estipuladas por su acuerdo con DC, mediante el cual Kane no recibía una tarifa por página, como cualquier otro dibujante *free-lance*, sino cantidades globales por periodos de tiempo. Al contrario que Kane, Jerry Siegel y Joe Shuster sí reclamaron en los tribunales la propiedad sobre Superman, y no sólo no la consiguieron, sino que, lejos de obtener un acuerdo al estilo del de Batman, DC los despidió.

Este sistema de trabajo, supervisado por el director de colecciones Jack Schiff y sancionado por la firma "Bob Kane", degradaría progresivamente a Batman hasta convertirle en un colorido aventurero infantiloide de ciencia ficción, muy alejado del amenazador aventurero gótico que fuera en sus inicios. Aunque sobrevivió a la crisis de los 50, con el empuje de los nuevos héroes de los 60 -los revitalizados Linterna Verde y Flash, y mucho más los Cuatro Fantásticos, Spider-Man y demás sangre nueva de Marvel- las ventas de Batman descendieron hasta que DC se planteó su cancelación. La operación rescate a la desesperada incluyó no sólo la sustitución de Schiff por Julius Schwartz, sino un "New Look" que iría más allá del óvalo amarillo alrededor del murciélago en el pecho para alcanzar una nueva estética y unos nuevos modos gráficos e historietísticos definidos por Carmine Infantino, dibujante estrella de la casa en aquel momento. Entre el "New Look", iniciado en 1964, y la serie de televisión de Adam West y Burt Ward, estrenada en 1966, Batman reflotó y, de hecho, alcanzó las mayores cotas de popularidad que jamás haya tenido un superhéroe. El precio fue sacrificar a Bob Kane, paso que se dio cuando precisamente Infantino se convirtió en Director Editorial de la empresa. Infantino llegó a un acuerdo con Kane para compensarle económicamente a cambio de apartarlo definitivamente de la actividad, y el Señor de la Noche empezó a vivir su reactivación a manos de Denny O'Neil, Neal Adams y otros autores.

Con 54 años, Kane se encontraba sin Batman por vez primera en su vida adulta, lo cual le supuso un problema porque no había diversificado demasiado su actividad. En 1957 había concebido una serie de dibujos animados para televisión, *Courageous Cat and Minute Mouse*, y en 1967 conseguiría colocar otra, *Cool McCool*, una parodia de James Bond al estilo de *Superagente 86*. Dedicado a la pintura, tanto en imitación de diversos estilos artísticos como en reproducción de los personajes del mundo de Batman, Kane protagonizó exposiciones, hizo labores promocionales como creador del Hombre Murciélago e insistió en sus esfuerzos por abrirse camino en el mundo del cine y la televisión. Su mayor éxito fue la producción de un guión suyo como episodio piloto de una serie televisiva, *The Silent Gun*, que fue emitido en 1969.

Con su alejamiento de los comic books a partir de los años sesenta, Kane había desaparecido de la atención del público. Su regreso a la pista central se produjo con el estreno de la gran superproducción *Batman* (1989) de Tim Burton, y las subsiguientes secuelas. Kane, acreditado como *consejero* en estas películas, volvió a aparecer en público y a ser reclamado para numerosas entrevistas. Sus viejas historias se reeditaron, tanto las de tiras de prensa como las de comic books (en la lujosa serie *Archives* de DC) y publicó su autobiografía, *Batman & Me* (con Tom Andrae, 1989, Eclipse Books). La herencia que deja a su muerte es un personaje -Batman- y un mundo -Gotham City, Robin, el Joker, Dos Caras, Catwoman...- que son la más inagotable fuente de riqueza para la editorial más poderosa del panorama americano al borde del 2000, sesenta años después de su creación.

Trajano Bermúdez

Desaparece Enric Sió, experimentador del cómic español de los setenta

Con la muerte el pasado 2 de noviembre de 1998 de Enric Sió, desaparece otra figura imprescindible para comprender el desarrollo de la historieta adulta no ya en nuestro país, sino incluso en el resto de Europa. Su talante libertario y la complejidad de algunos de sus mejores trabajos, su fidelidad a una concepción del medio nacida de una tradición que ha dado figuras de la talla de Guido Crepax o Dino Battaglia, hacen de su muerte una pérdida, sin duda, irreparable.

Nacido en Badalona en 1942, Enric Sió inició su carrera en las legendarias galeras de la editorial Bruguera. Tras una etapa de trabajo de agencia para Gran Bretaña, partió poco menos que de cero en el mercado italiano, ya como autor concienciado y responsable de su obra. Su trabajo fue reconocido con sendos Yellow Kid (1969 y 1971) y por el aplauso de una crítica que supo apreciar el riesgo formal y la apuesta por una historieta adulta en títulos como *Mara* (1970) o *Mis miedos* (1971). Con el boom de los años 80 en nuestro país, sin embargo, y tras la difusión entusiasta de parte de su obra (gracias a la editorial Nueva Frontera), se sumergió en el olvido, quizá debido a su estilo, fiel a las exploraciones gramaticales que iniciara el italiano Crepax y firmemente anclado en una estética con diez años de más: en un momento en que Moebius y Corben se daban la mano para descubrir al lector español el horizonte de una historieta novedosa y fresca, sus atmósferas lisérgicas y deudoras del cine más exquisito de los años 70 lo convertían en una figura acaso intrigante, pero en absoluto atractiva.

Con su experimento como editor (en 1985 vio la luz el mensual *La Oca*, un sorprendente trasunto de la revista italiana *Linus* que sólo tuvo cuatro entregas) demostró hasta qué punto había perdido el tren, pero también hasta dónde estaba la industria (y nosotros mismos, los lectores, con ella) perdiendo otro tren: el de un cierto tipo de historieta, madura y reflexiva, exigente.

Culto e inquieto, hijo de su tiempo, sus títulos más relevantes nos muestran a un autor preocupado por el medio, un autor que explora y expresa, que contempla siempre al lector en sus ecuaciones, pero que nunca lo hace desde el menosprecio o la subvaloración. El listón está siempre muy alto en sus páginas, que se beneficiaron no pocas veces de una especial tensión poética, de una inquietante atmósfera que las hace, de una u otra forma, inolvidables.

A pesar de su reciente participación en la frustrada *¡A las barricadas!*, los lectores de hoy, y puede que un buen puñado de autores con menos de 35 años, no han tenido seguramente la oportunidad de descubrir la obra de Sió. Una obra que no ha dejado una huella imperecedera en nuestros actuales tebeos, quizá para nuestra desgracia. No sería mala cosa que su muerte propiciara, si no la recuperación de alguno de sus títulos, sí una cierta curiosidad por parte de los más inquietos. Probablemente a él le regocijaría reencontrarse con su mejor público: el que explora.

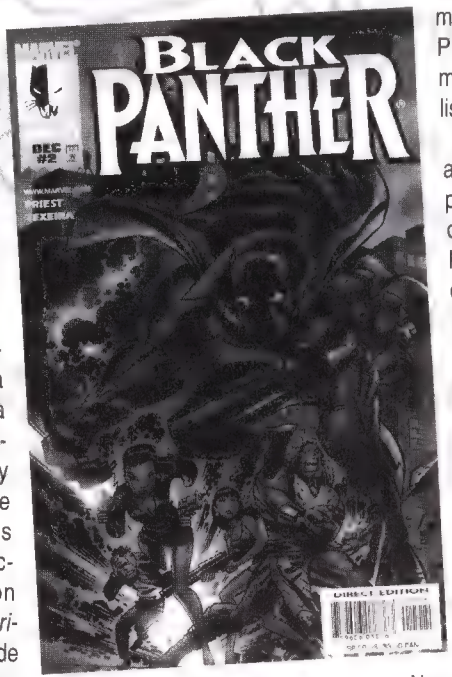
francisco naranjo

el primo americano

ray mescallado

CUANDO SALEN COMICS BUENOS EN LAS PEORES CIRCUNSTANCIAS

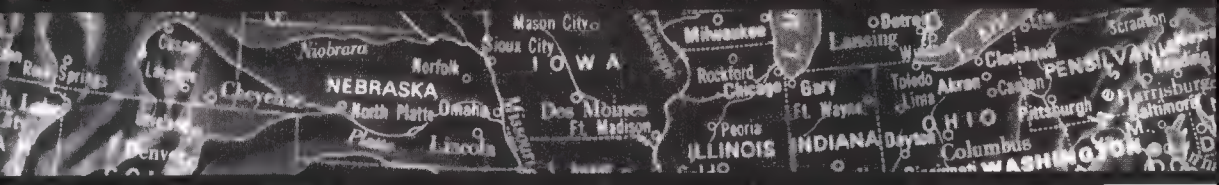
Se han producido algunos acontecimientos interesantes desde los lamentos de mi última columna. El propietario de la distribuidora Diamond, Steve Geppi, ha comprado la tienda más grande de América, Another Universe. Hubo rumores de que la revista *Wizard* se ofreció a ser comprada por Diamond y/o Geppi, pero fue rechazada. La Top Cow de Silvestri ha firmado una alianza simbiótica con la empresa de juegos de ordenador Eidos, conocida por la franquicia de *Tomb Raider*. Y en una asombrosa demostración de desafortunada coherencia, DC Comics ha vuelto a decepcionar con sus muy publicitados lanzamientos navideños. La anterior temporada de Navidad se vio lastrada por los retrasos en la edición en tapa dura de *Mister Punch*, la colección de portadas de *Sandman* y la estatuilla de Sandman; estas Navidades, los lectores se quedaron sin su edición en tapa dura de *Crisis en Tierras Infinitas*. Un error de impresión ha hecho que DC retrase la salida de esta esperada recopilación hasta febrero. *Al menos, esta vez no afecta a Neil Gaiman ni Dave McKean. Dicho eso, la crisis de Crisis sólo sirve para* reforzar la idea de que la industria de los comics está en un bache.



Entonces, ¿por qué es este un buen momento para ser lector de comics *mainstream*? Y aún más, ¿por qué buena parte de las satisfacciones procede de las fusiones mencionadas en mi última columna? Ya he mencionado los puntos fuertes de la inminente línea WildStorm: las dos series de Warren Ellis (*Planetary* y *The Authority*), los nuevos *Wildcats* de Travis Charest, el sello ABC de Alan Moore, el regreso del *Astro City* de Kurt Busiek. Sin embargo, también debería añadir que entre los cinco títulos de Marvel Knights, hay tres ganadores. La verdad es que el *Daredevil* de Kevin Smith es el más flojo de los tres -aunque el guionista Kevin Smith aporta el prestigio del cine *indie* al título, a veces se esfuerza demasiado por complacer en todo a los *fanboys*. Por contraste, los *Inhumanos* de Paul Jenkins y Jae Lee se están convirtiendo en una maravillosa historia de intrigas reales dentro de una fantástica cultura alienígena -muy Vertigo en estilo, pero bañado en la historia de la creación de Stan Lee y Jack Kirby. Y aún mejor, el *Pantera Negra* de Christopher Priest y Mark Texeira es el no va más: si bien las partes de aventura son para agarrarse, lo que hace realmente memorable el cómic es la estructura de narrativa fragmentada y el peculiar humor de Priest, que consigue ser al mismo tiempo racial y surrealistamente absurdo.

Debo admitir lo muy agradablemente que me sorprendió y lo mucho que estoy disfrutando la línea Marvel Knights, y lo entusiasmado que estoy con la WildStorm de 1999. Pero esto plantea la cuestión: ¿qué podemos deducir de la contradicción entre una industria de comics *mainstream* enferma y un amplio espectro de títulos de calidad? ¿Significa esto que la consolidación del *mainstream* en las Dos Grandes reemergentes es una señal de curación para la industria?

No del todo. Recordemos que el *Punisher* de Marvel Knights y el muy reciente *Caballero Luna [de Mark Texeira] son horrible y despreciable, respectivamente. Recordemos también que el Supernaturals* de Marvel/Chaos! era una basura, y que leer el resto de la línea WildStorm es jugársela, en el mejor de los casos. En cuanto a los más recientes acontecimientos, uno sólo puede sentir un tibio interés por el acuerdo Top Cow/Eidos, principalmente porque la producción de Top Cow sigue siendo brillante, falta de vida y carente de inspiración. Si acaso, las creaciones de Top Cow parecen más apropiadas para vídeojuegos que para comic books, aunque la inversa no parece ni mucho menos tan afortunada. Por último, pero desde luego no con menor importancia, cualquier ventaja que Diamond o Another Universe obtengan en el



mercado directo es finalmente ilusoria -más que nada porque la compra de Geppi tiene que ver con el mercado directo y no con ninguna alternativa. El único progreso posible tendría que ver con cambios en la estructura de la industria, no con consolidaciones y alianzas que refuercen el aislamiento del mercado de los comics.

La situación actual me convence de que el principal problema de la industria reside en el marketing y la distribución, no en la calidad de los comics. Con notables excepciones, tales como Alex Ross y *Kingdom*, los autores clave y sus colecciones son bien cuidados por las editoriales -el *star system* sigue funcionando, pero el potencial para el abuso no es tan grande en estos tiempos cautelosos. Lo más difícil es asegurarse de que estas colecciones bien cuidadas llegan a un público tan amplio como merecen. Por ejemplo, el *Transmetropolitan* de Warren Ellis y Darrick Robertson y el *Predicador* de Garth Ennis y Steve Dillon merecen ser leídos por un segmento de lectores mucho mayor que el que actualmente está comprando comics. Su mejor esperanza no reside en Diamond Comics ni en Another Universe, ni siquiera en la mayoría de las librerías de comics, ya que todas se ocupan del público que ya existe -y no lo hacen demasiado bien, tampoco. Por el contrario, la clave para ampliar ventas, público y visibilidad en los medios reside en librerías generales como Borders Books (muchas de las cuales tienen incluso una sección de novelas gráficas) y notas en las revistas generalistas como *Rolling Stone*. El secreto está fuera de los canales y esferas de influencia con los que habitualmente se asocia a los comics, en buscar un público que no sea principalmente masculino, post-adolescente, blanco... y ya familiarizado con las tiendas de tebeos.

Los buenos tebeos siempre son buenos tebeos, pero pocas veces han sido el barómetro con el que medir la salud de la industria. La única excepción en las dos últimas décadas fue 1986, cuando la explosión de la atención de los medios (y el ascenso en las ventas) generó cosas como *Maus*, *Watchmen* y *The Dark Knight Returns*. En aquel momento la calidad de los comics y la infraestructura económica de la industria no colisionaban la una con la otra, las tiendas de tebeos aún estaban creciendo y la gente estaba dispuesta a buscarlas. Ese no es el caso ahora, y ser complaciente porque se están publicando tebeos magníficos sería temerario en el mejor de los casos. Así que lo repetiré: éste es un gran momento para ser lector de comics *mainstream*. Pero lo que eso tenga que ver con el futuro de los comics sigue siendo terriblemente incierto.

FE DE ERRATAS FOREVER

Siguiendo lo que ya casi se ha convertido en una entrañable tradición, ofrecemos otra entrega de nuestra espectacular fe de erratas, en esta ocasión dedicada al *U* #13 de noviembre de 1998. Varios fenómenos paranormales se produjeron en sus páginas. El primero, ya en la página 3 (sumario y créditos), en la que vemos a Alack Sinner adoptar una forzadísima posición con las piernas flexionadas: ha desaparecido el número 13 sobre el cual estaba sentado. En las News, el texto avanzó imparable expulsando de la página algunas firmas, que no llegan a aparecer. *Cels Piñol y Jaime Rodríguez, nuevos editores de Planeta-DeAgostini* fue redactado por Santiago García; *Dargaud se queda sin Asterix*, por Roccocomics; *Murió Florenci Clavé, cronista de la III Guerra Mundial*, por Francisco Naranjo. En la página 57 ha desaparecido otro rótulo en la cabecera. Debajo de "Bibliografía" debería haberse leído "José Muñoz" a mayor tamaño. En la sección de reseñas se movieron las líneas, juguetonas ellas, y un par de firmas saltaron de la página que les correspondía a la siguiente, montándose sobre el rótulo de la siguiente reseña y produciendo cierta confusión sobre quién era el autor de qué. La reseña de *El Ángel de Notre-Dame* la escribió J. Edén. La de *Black Jack*, Trajano Bermúdez. ¡Eso es todo por hoy! (esperemos).

MARK KALESNIKO

Enrique Vela

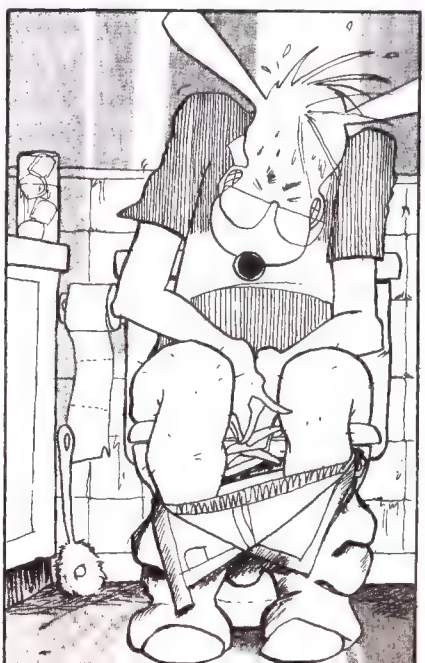
No hace mucho se produjo algún avance entre los científicos en la comprensión del mecanismo por el que el cerebro adquiere datos. Parece ser que ejecuta un barrido registrando toda la colección de entradas de que dispone un número de veces por segundo (o por décima de segundo). Por tanto, ni siquiera para nosotros el tiempo es continuo sino sólo por la ilusión que nos produce la rapidez con que el cerebro lanza las neuronas a grabar todo lo que llega hasta sus periféricos (vista, oído...).

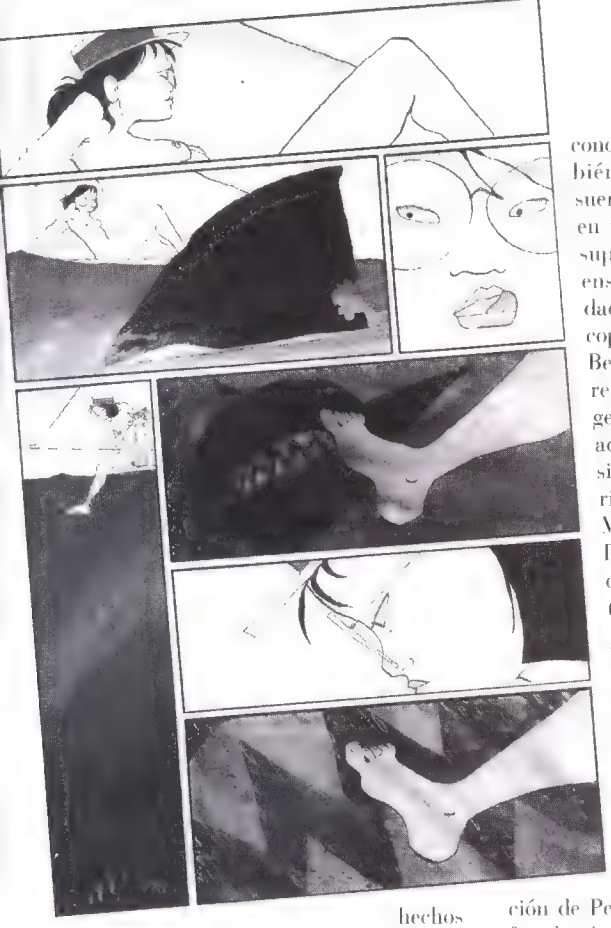
La historieta es un medio de comunicación que se consume en el tiempo además de tener existencia espacial sobre una página de papel. Salvo por esto y por el canal de toma de datos, no se diferencia de la música en el sentido de que el soporte temporal a través del que la descifranos lo determina el ritmo interno que crea el autor. Con el sonido se crean las estructuras mentales del compás a partir de los golpes y las repeticiones. Con la historieta existe la imagen y la lectura, luego se manejan dos ritmos de comprensión que crean, por su lado o conjuntamente, las pautas rítmicas.

De todas formas, tanto para mucha de la música como para la mayor parte de la historieta, pocos autores se vuelven conscientes de que se puede sintonizar el cerebro a una velocidad de grabación y lectura, de sonidos, imágenes o letras (que evocan sonidos) hasta obligar a la percepción a recibir un ritmo o una batería de ritmos que son única y enteramente los sugeridos y creados por el autor. Cuando esto se produce, el lector pierde quizá una parte de su libertad de interpretación y es manipulado, pero gana infinitamente si el manipulador /historietista/músico ha empleado bien sus dotes para expresarse.

Para el ritmo se queda la función de manipular la lectura, como una especie de onda portadora, y la expresión se convierte en melodía, en modulación. Engaña el pensar que siendo un medio literario, icónico, la historieta alcanza un desarrollo demasiado articulado. La víscera se halla más cerca cuanto con más oficio y limpieza quedamos en manos de un verdadero manipulador que domina y ejercita las estructuras que necesita para "convencer" al cerebro de que "lea" así. Cuando se trabaja en historieta se manejan varios escalones de ritmo desde la extensión total, el paso de las páginas y la complejidad del dibujo hasta la lectura y el sonido (mental) del lenguaje escrito. En el marco de esos ritmos que ya el medio te marca, sintonizándolos, la historieta puede llegar a leerse como música.

Mark Kalesniko podría catalogarse dentro de la pléyade de historietistas independientes de temática autobiográfica si atendemos a lo que nos ha estado contando en los pocos comics que lleva publicados. En sus dos obras de cierta entidad, *Alex*, una miniserie de seis números, y el tomito *Why Did Pete Duel Kill Himself?* (¿Por qué se suicidó Pete Duel?), se representa a sí mismo bajo la obvia transposición de Alex Kalienka para detenerse en relatarnos sendos momentos o emociones circunstancialmente importantes en su vida. Kalesniko no se preocupa de ocultar su mecanismo autobiográfico más allá de esa pequeña transliteración y los





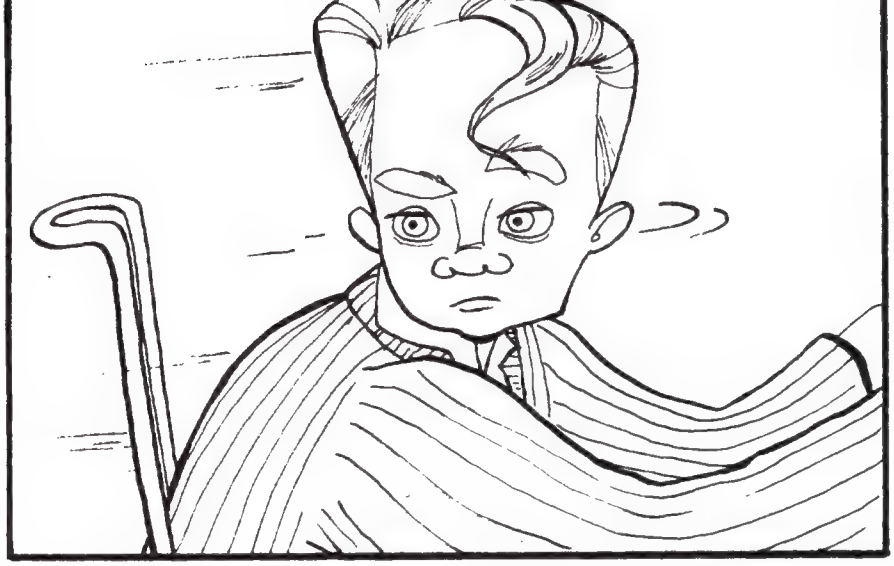
hechos con los que compone estos dos cuentos no dejan de encajar como un guante en lo que podría haber sido su vida.

Alex (1993) arranca con el protagonista, artista gráfico, malsoportando el americano "fracaso" de volver al pueblo (una ciudad industrial del noroeste del país) tras haber tenido su oportunidad en los grandes estudios de animación de Los Angeles y, no queda explicado claramente, no haber logrado "despegar". Encerrado en su cabaña y su alcoholismo, Alex retoma la provinciana vida de la que escapó tratando de encontrar algún aliciente en esa América que él cree que le juzgará sólo por su fama y su éxito, para acabar descubriendo la pintura detrás de una borrachera y el amor debajo de tres meteduras de pata.

¿Por qué se suicidó Pete Duel? (1998) se detiene en la anécdota del suicidio de este joven actor, popular en los 70 por una conocida serie del oeste que aquí también se emitió, para componer una suerte de lamento poético despiadado en torno a esa etapa de la vida que, supuestamente, es la única que, nos enseñan, lleva la garantía de felicidad: la infancia. La serie de TV, que coprotagonizaba este hombre junto a Ben Murphy (*Alas, Smith & Jones*) resultaba bastante simpática y la gente que anduviera entrando en la adolescencia a principios de los 70, sin duda la recordará entre sus favoritas. Seguimos después viendo a Murphy en otras series pero no a Duel, del que más tarde supimos que murió. Todo un acierto este título en lo que a seleccionar el público emocionalmente implicado se refiere.

Kalesniko nació en un pueblo de la Columbia Británica, donde se crió, y comenzó su formación artística en una escuela de la zona, la David Thompson University Center, en Nelson. En el 81 se traslada a California para conseguir un diploma en Animación de Personajes por el California Institute for the Arts. Trabaja para Filmation y para Disney: *La sirenita, El rey león, El jorobado de Notre Dame* y *Mulan*. Sólo a partir del 90 empieza a dedicarse a los comics profesionalmente a través de la omnipresente Fantagraphics. Publica una historieta corta de ocho páginas acerca de los últimos minutos de Hitler en el búnker (*Adolf Hears a Who*, 1991) y después Fantagraphics le saca un tebeo casi mudo en blanco y negro con compleja gama de grises y diseño entre vienés y *seventies* (*S.O.S.*), donde narra muy visualmente la peripecia de una náufraga rebelde que muerde a los tiburones y no quiere ser rescatada.

Después de estos escarceos, *Alex* y *Why Did Pete Duel Kill Himself?* introducen ya el personaje de Kalienka con su aspecto de *funny animal* en un mundo de adultos humanos. Esta peculiaridad desorienta un poco al principio, pero la temática y el enfoque de Kalesniko no tiene nada que ver con lo humorístico o infantil. El aspecto de perro de los que dan



pena, oreja caída y hocico redondeado, que Kalesniko escogió para Alex exclusivamente, no existe para los demás personajes. Sólo él mismo se ve así. Se trata de un sencillo mecanismo para expresar soledad y sentimientos de inferioridad subjetivos, bastante, si se piensa, de origen caricaturesco. Es también un efecto que funciona como distanciador y permite al lector digerir mejor los excesos de la expresión, ya que Kalesniko se mueve mucho dentro del registro del gag despiadado que acaba peor aún de lo que empieza para el protagonista. Su trabajo actual, *Mail Order Bride* (Novia por correo), trata de relaciones interraciales y parece seguir también la excusa autobiográfica. Kalesniko vive ahora en California casado con la pintora Jennifer Yuan, así que quizá tampoco haya acabado fracasando después de todo.

Pero nada de todo esto pasaría del calificativo de interesante si no fuera porque nos encontramos ante un auténtico manipulador del ritmo, una persona que te hace leer a la velocidad que él quiere incluso aunque tú no tengas ganas ni estés de humor. Que escoge con precisión de intercalador las posturas de los personajes y el número de planos para transmitir el movimiento y el tiempo sin que al lector le quede ocasión para interpretar otra cosa. Un historietista que se lee, no ya deprisa o despacio, sino con una fluidez descansada que te deja con inmediatas ganas de repetir independientemente de lo que te ha contado y de que ya te lo sepas. Porque el mecanismo está ahí y volverá a funcionar y tiene una relación directa con las emociones que provoca el texto y funciona como transmisor de las mismas con la precisión de un poema.

Sobre todo la novela gráfica de Pete Duel, con una estructura de círculo que vuelve a cerrarse, le queda especialmente brillante. Comienza con lo que la noticia de este suicidio hace pensar a un chaval preadolescente ("¡Tiene que ser distinto cuando creces!") para, a continuación, desgranar una serie de episodios típicos de la infancia cruel, a modo de lo que sería presentar un razonamiento: si este sufrimiento es la infancia, la vida te llega al crecer, pero si los mayores con éxito se suicidan también...

Como los verdaderos artistas, Kalesniko implica mucho más de lo que dice y su técnica se orienta directamente a transmitir, no mensajes ni hechos, sino emociones. Su talento consiste en poner en marcha los instrumentos para que suene la música y no equivocarse con vaciedades que asocian la poesía con sentimientos profundos o trascendencias varias. La poesía sólo surge del ritmo. Y del ritmo surge toda la vida.

VIII guía de nuevos autores

por David Muñoz

Bernardo Vergara

Excepcionalmente, dedicamos esta sección a un solo autor que, además, no es precisamente un recién llegado a la historieta. Sin embargo, quizá debido a lo disperso de su producción, es probable que Bernardo Vergara sea un absoluto desconocido para la mayoría de los lectores de *U.* Bernardo nació en Pamplona en 1966 y es Diplomado en Magisterio y Licenciado en Historia. En 1982 montó junto a varios historietistas navarros el colectivo de tebeos Hamelin y fundó la revista del mismo nombre, de la que llegaron a editarse diez números hasta 1984. También ha colaborado de forma esporádica con el *Tmeo*, donde publicó su único álbum, en colaboración con Joaquín Resano y J.J. Chas, *El Enemigo del Mundo Entero* (1992).

Cuando le pregunté por sus dibujantes favoritos, Vergara contestó: "*Tardi, Chaland, Max, Manel Fontdevila, Wasterlain, Will, Mauro, Gallardo Jacovitti... pero sobre todo Franquin*" pero, al leer sus historietas, es inevitable pensar también en los trabajos de los dibujantes clásicos del *TBO* y Bruguera. Y es precisamente dominar ese registro lo que le ha permitido vivir de la historieta.

De entre los trabajos que durante varios años realizó para revistas de Ediciones B, merece la pena destacar las series *Benjamín,* aparecida en *Super Zipi y Zape* (1990 y 1991) y *Casa Paco*, publicada en el mensual *Mortadelo Extra* (1991 y 1992). Además, en 1991, y hasta 1993, trabajó para la agencia Comicon de Barcelona, principalmente como guionista, pero también como dibujante de varios tebeos alemanes y realizando la totalidad de los guiones y la maqueta de la revista infantil *Dumbo.* Por si eso fuera poco, desde 1992 trabaja para la agencia barcelonesa Comicup Design Studio escribiendo guiones para historietas infantiles que se editan en varios países europeos.

¡Y LA INVERSIÓN ES RIDÍCULA, TÍO! LOS COMPRAMOS EN LA TIENDA DE "TODO A CIEN" Y LOS VENDEMOS A DOS MIL CUCAS LA UNIDAD. ¡NOS VAMOS A FORRAR!

En la actualidad, Bernardo compagina su trabajo en la agencia con colaboraciones para la revista Mala Impresión (Karolino y Ficciones Reales) y el webzine Gente Pez. Y por si hay algún editor al otro lado, un aviso: el proyecto por el que Vergara siente más cariño, la serie *Conrado se busca la vida,* aún no tiene quien lo publique.

Se nos han quedado muchos trabajos en el tintero (aparte de los tebeos, ha hecho infinidad de carteles, diseños, ilustraciones y trabajos publicitarios), pero si os habéis quedado con ganas de saber más sobre Bernardo Vergara podéis consultar las siguientes direcciones de Internet:

http://www.dreamers.com/vergara

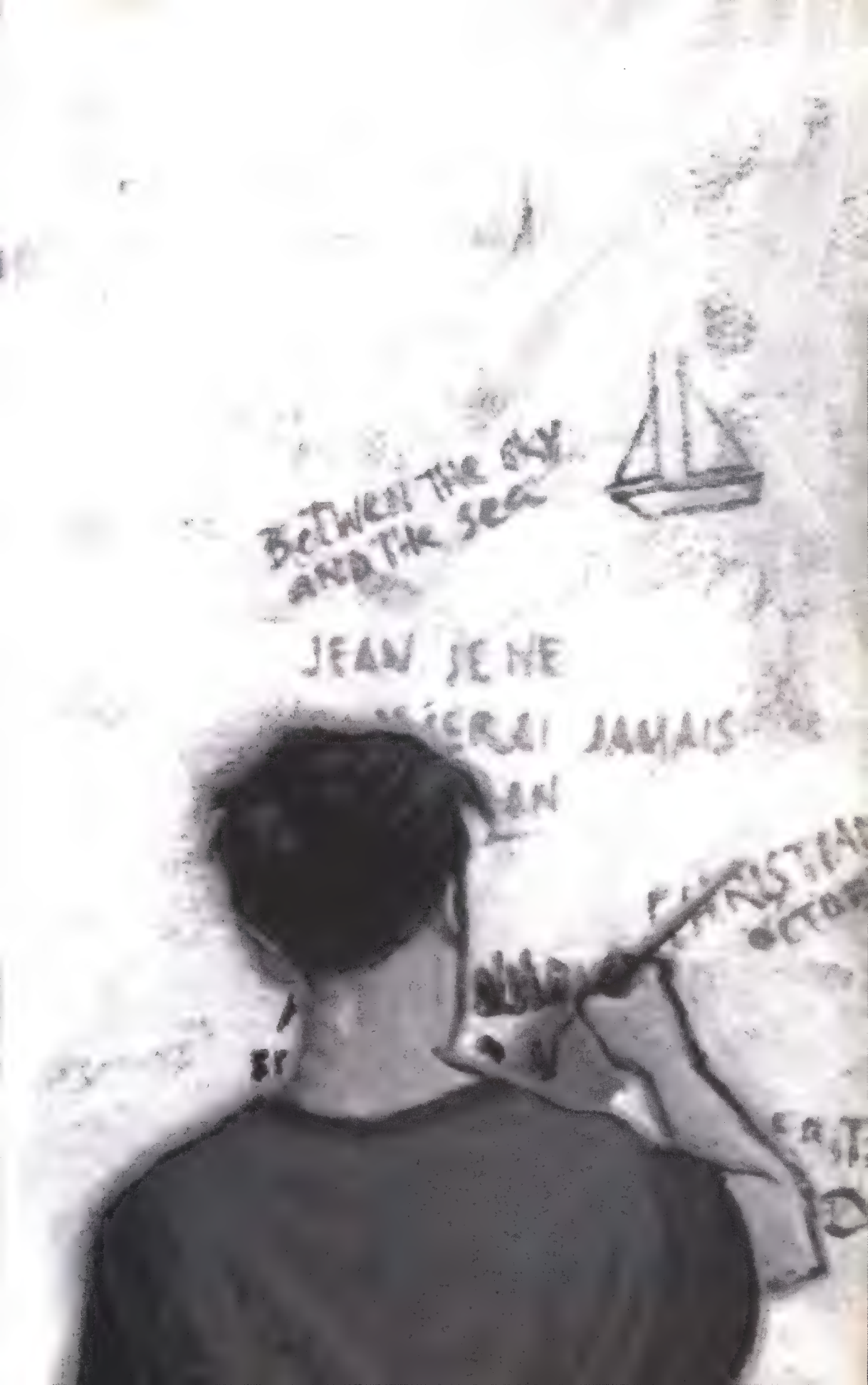
Gente Pez:

http://www.gentepez.com

MIGUELANXO PRADO

Una entrevista de
Eduardo García Sánchez

Miguelanxo Prado es, posiblemente, nuestro autor de tebeos más laureado. También uno de los que goza de mayor éxito allende nuestras fronteras y un superviviente privilegiado de una generación de historietistas españoles que vieron su voz silenciada por condicionantes industriales. Escaparate de un talento gráfico y narrativo inusual, su obra se erige en un reflexión precisa y descarnada sobre la condición humana, profundiza en las dificultades que plantea la comunicación del individuo con su entorno y oscila entre el esperpento y la introspección. A una carrera notoria dentro de los tebeos y la ilustración se ha unido su incursión en el campo de la animación como autor del diseño de personajes de *Men In Black*, penúltimo producto de la factoría Spielberg para el tubo catódico. Con él nos sentamos a conversar frente al Atlántico.


BETWEEN THE SKY
AND THE SEA
JEAN JE ME
JAMAIS

LA HISTORIETA, UN DESCUBRIMIENTO

Naciste en A Coruña, en 1958. ¿Cómo era tu ambiente familiar?

Mi familia pertenecía a la clase media de los años sesenta. Es decir, una clase media muy chunga, con una capacidad económica muy limitada. La verdad, era media porque no había mucho por donde salirse. Igual me equivoco, pero recuerdo que en mi casa no hubo televisor hasta que yo tenía doce o trece años, por lo menos. Y el primer coche que tuvo mi padre fue un 850 del año de la nana... lo tuvo ya con cuarenta años, o una cosa así. Mi padre es un hombre con estudios universitarios, había estudiado el equivalente en aquellos años a económicas. Es una persona con muchas inquietudes. Le gustaba mucho dibujar y pintar. Era pintor dominguero, aprovechaba la tarde de los domingos para pintar. Yo, desde muy pequeño, salía con él los sábados por la tarde a pasear y la visita a las dos o tres galerías de arte que había en La Coruña eran puntos fijos. Me acostumbré a ver pintura, a hablar sobre ella, sobre si me gustaba o no. Además, por el cargo que tenía en la empresa, mi padre viajaba con cierta frecuencia a Madrid y yo le acompañé en alguna ocasión. Con él conocí, por ejemplo, el Museo del Prado y Toledo. Allí descubrí la obra del Greco. Todo eso era un mundo desconocido para mis compañeros y amigos. En cuanto a sus aficiones, mi *padre era una excepción dentro del estrato social al que pertenecía. Tenía, y sigue teniendo,* una biblioteca amplia y muy variada, que abarca desde novelas de ciencia-ficción a libros de historia y muchísimos de arte. Sobre todo de arte. Y mucha narrativa. Por eso conviví desde siempre con los libros, con la literatura, con la pintura y, evidentemente, ello tuvo consecuencias. Una es que todo aquello era muy natural. Yo tardé mucho en darme cuenta de que aquello pudiera ser una ocupación. Dibujar y pintar era algo normal para mí, como tomarse el Cola Cao por las mañanas. No tenía nada de excepcional. Y, por lo tanto, nunca se me pasó por la cabeza que pudiera vivir de eso, como a nadie se le ocurre, en general, pensar que se pueda ser catador de aceite. Y al final, sí, hay gente que es catadora de aceite, pero tú le hechas el aceite al huevo y no piensas que halla personas que lo catan y tal. Pues para mí era algo así. Era como el aceite del huevo o como el Cola Cao. Aquello de hacer dibujitos, leer y escribir era como el respirar.

Dado ese ambiente familiar, no supondría un trauma que te decantaras profesionalmente hacia el arte.

Pues sí, causó algún problema. Fue una situación un poco contradictoria porque, sin darse cuenta al principio, mi padre fue abriéndome muchas puertas. Creo que, llegado cierto momento, se arrepintió de abrírmelas. Ahora no. Ahora está muy contento, pero tardó en cambiar de opinión. El caso es que llegó un momento, cuando yo cursaba arquitectura, en el cual me sentía harto de los estudios. Me di cuenta de que la arquitectura no se parecía en nada a lo que yo me había imaginado. Bueno, pensé que mi padre me apoyaría, porque él había sido quien me metió todo esto dentro. Y no, claro, eso era otra cuestión. De repente llegar y decir: "Mira, lo de la arquitectura no es lo mío y yo lo que quiero es vivir del arte"... para él fue muy difícil de asimilar. Muy difícil.

¿Abandonaste la arquitectura?

Sí, sí. Abandonar los estudios no me causó ni dudas, ni remordimientos, ni nada. Yo lo tenía clarísimo. Los dejé después de cuatro años sufriendo, malviviendo con ellos. Tenía gravísimos problemas para sacar las asignaturas teóricas. Me iba muy bien en las otras. En las que suspendía todo el mundo, como análisis, yo sacaba unas notazas del copón. Pero en las teóricas mal, muy mal. Prácticamente desde el segundo año ya tenía muy claro que aquello no era lo mío. Pero bueno, siempre fui un buen chico, y no planteaba problemas en casa. Siempre probaba un año más, pero llegó un momento en el que me di cuenta de que aquello no había por dónde cogerlo. Fue complicado. *Algún día hablaré seriamente con mi padre sobre el tema. Para él tuvo que ser muy difícil.* Arrastraba esa contradicción, porque no es como el padre que ya piensa que eso es una mentecatez de principio a fin. Pero claro, después de que tú le has metido a tu hijo en vena que no hay nada más sublime que el arte, le has enseñado a quedarse extasiado delante de un cuadro, decirle de repente que sí, que eso está muy bien, pero para otros... Está claro que era la típica reacción proteccionista, pensaría que yo me iba a dar una morrada. Sin embargo, poco tiempo después de dejar la arquitectura hice las primeras exposiciones de pintura y me fue muy bien. Vendí todo y tuve muy buenas críticas. De hecho, ya estaba coqueteando con Madrid, para exponer allí. Entonces se cruzó el cómic. Eso fue algo así como la puntilla para mis padres.

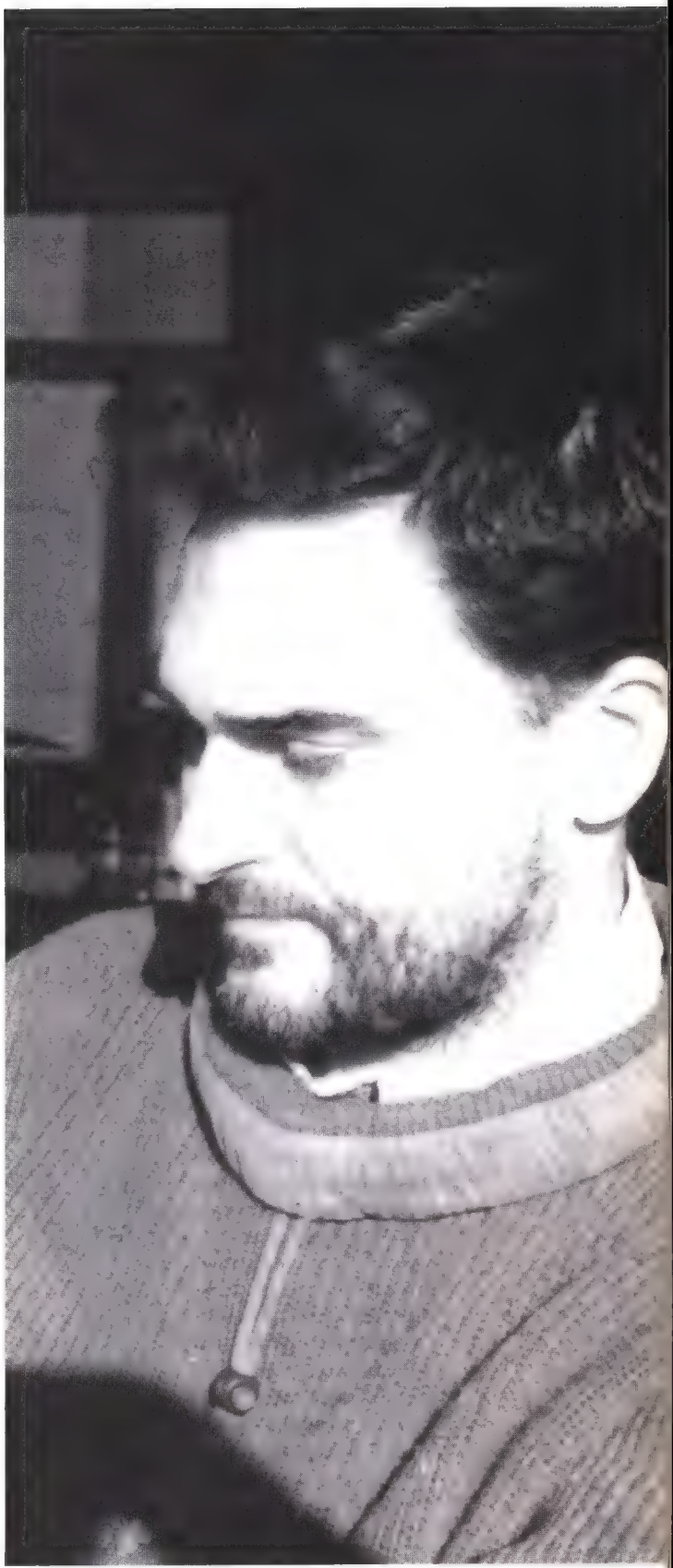
¿No habías sido lector habitual de historietas?

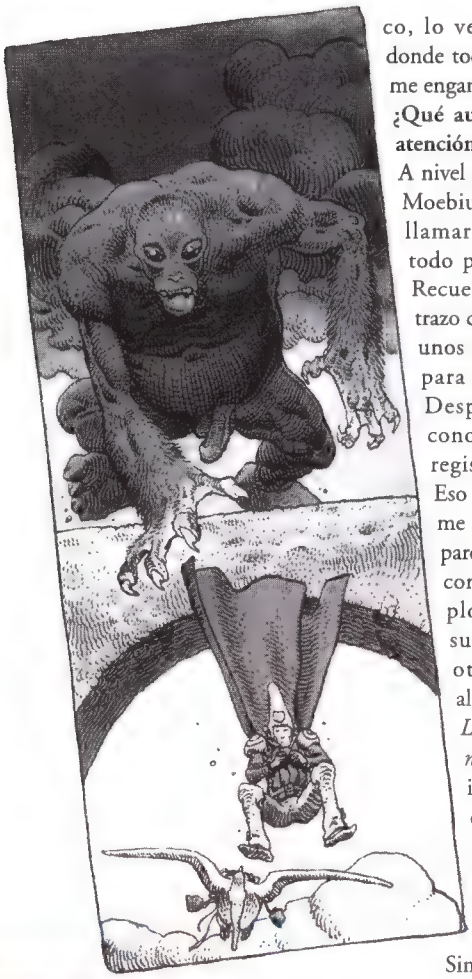
No, no. ¡Hombre! De pequeño había tenido tebeos en casa, como casi todo el mundo. Pero pocos, no como uno de los aficionados que veo y conozco. Por lo menos, no como la mayoría de los autores, que tienen una biografía muy típica en ese sentido, que ya eran grandes lectores de pequeños. Yo no. Yo tengo muy pocos

recuerdos asociados con historietas. A mi padre le gustaban mucho el *DDT*, el *Tío Vivo*. Él solía comprar todos los especiales que por aquel entonces había en verano, en Navidades... Yo, claro, también los leía. Él también tenía una colección de *Flash Gordon*, la etapa de Dan Barry, porque los de Alex Raymond los había perdido, o se la habían robado, o algo así. Y recuerdo haberlo leído alguna temporada que pasé enfermo en la cama, lo típico. Pues igual una semana con una gripe. Pero no tuve con ellos una relación ni de fanatismo ni de gusto especial. Los tebeos eran un elemento más a la hora de jugar y pasar el rato, como podía ser un juego de construcción o un coche. Nunca lo había contemplado como una posibilidad de escribir y dibujar. Realmente descubrí el cómic cuando tenía unos veinte años, a través de un compañero que sabía que me gustaba muchísimo dibujar, pintar y escribir y que estaba metido en toda movidilla que tuviera relación, bien con el mundo gráfico o visual, bien con el de la literatura. Por entonces ya estaba en la escuela de arquitectura. Este compañero me prestó un tochito de los primeros *Totem*. Pensó que aquello me tenía que gustar. Y me enganché por ahí. Descubrí que un cómic era texto y dibujo y que, por tanto, ahí había una...

¿Una capacidad narrativa?

Exactamente. Una posibilidad de contar historias. Me envalentonó el hecho de sentirme más o menos seguro en los dos componentes, tanto en lo literario como en lo gráfico. Me dije: "¡Ah! Voy a hacer algún pinito en esto". Pensaba en la simple acumulación, que si sabes escribir y sabes dibujar, pues sabrás hacer una historieta. Después descubrí que no, que no tiene nada que ver, que puedes dibujar como un ángel y ser incapaz de hacer un tebeo. Pero entonces ya estaba viciado, ya me había enganchado. De hecho, aún me estimuló más comprobar que era un código completamente nuevo para mí y que, además, proporcionaba ingredientes que no me estaban dando por separado pintura y literatura. Al principio me planteé dedicarme a la pintura, reservando tiempo para poder ir haciendo alguna cosa en cómic. Cuando pasaron cuatro o cinco años miré mi horario y vi que se había invertido el planteamiento. Estaba haciendo historieta la mayor parte de mi tiempo y, de vez en cuando, reservaba un espacio para hacer pintura. Tenía la sensación de estar colonizando un territorio nuevo, mientras que la pintura tenía cierta inercia. La pintura ya estaba en plena época del mercantilismo. Marchantes y galerías ya eran los dueños del cotarro y se vendía por mucho precio. El cómic era una bocanada de aire fres-





co, lo veía como un campo donde todo estaba por hacer. Y me enganché por ahí.

¿Qué autores te llamaron la atención entonces?

A nivel gráfico, no cabe duda: Moebius. Fue el primero en llamar mi atención, sobre todo por el tipo de dibujo. Recuerdo que asocié aquel trazo divino de Moebius con unos dibujos de Boticcelli para la *Divina Comedia*. Después, cuando le fui conociendo los distintos registros, me conquistó. Eso siempre ha sido lo que me acaba de enamorar. Es parecido a lo que me pasó con Kubrick, por ejemplo. Algunas películas suyas me gustan más, otras menos, pero alguien capaz de dirigir *Lolita*, *La naranja mecánica*, *2001*... incluso *Barry Lindon*, que es un pastelito. Creo que es una de esas personas a las que hay que poner una pensión vitalicia. Sin embargo, las historias de Moebius nunca me cautivaron porque tenía un poco de... no se cómo llamarle... ¡psicodélico! Porque lo de Moebius era, y es, un hippismo revisitado. No me enganchaba por ahí, sino por su capacidad para crear mundos. Y, sobre todo, por su facilidad de dibujo. Cuando ves el dibujo de algunas personas, te das cuenta de que lo hacen con mucho trabajo, que tienen una especie de fuerza interior brutal. Es gente que se pelea con el dibujo y acaba ganando. Por ejemplo, Thomas Ott es así. Es un tío que casi esculpe las páginas. Y Bilal; también creo que tiene un aire en esa línea. En el polo opuesto están aquellos a los que se les sale de los dedos, no lo pueden evitar. Unas veces lo utilizan bien, otras no. Hay gente que lo utiliza fatal, ¿no? Yo creo que Moebius es un caso preclaro de esto último; es alguien a quien los dibujos se le caen de los dedos. Tiene el toque divino de convertir las líneas en lo que quiera. En lo que quiera. No se tiene que pelear, hace así y... ¡ya está! ¡Está allí! Toppi fue otro que también me deslumbró desde el primer momento. Más o menos intuía que aquello no era historieta muy pura, pero me parecía un manierismo precioso. Era un barroco muy atractivo. Por ejemplo, al principio no me gustaba nada Pratt. Pensaba que eran bocetos mal hechos. Después me impuse penitencias y me flagelé durante una temporada. Pero bueno, reconozco que cuando empecé con el *Totem* no era, ni mucho menos, de mis favoritos. Después sí, porque me fascinó el ver la cantidad de posibilidades que tenía. Los que sí me gustaron desde siempre fueron Muñoz y Sampayo. Inicialmente no me entraron como me pudo entrar Moebius, porque yo creo que Muñoz no llega a esos grados de divinidad. Sin embargo, en humanidad le saca ocho cuerpos de ventaja. Todo lo que Moebius tiene de metafísico flotante, Muñoz lo tiene de pura fuerza. Reconozco que, a la larga, aprendí mucho más de Muñoz que de los demás. De Muñoz y de Sampayo. Del tándem, porque para mí era indivisible en aquel momento. Después ya fue una catarata y me fue interesando prácticamente todo. Pero inicialmente estos fueron un poco el anzuelo que piqué.

Arriba: El trazo divino de Moebius creando mundos (Arzach).
Debajo: ¡Papá, quiero ser artista! (Hiper-realismo; Comix Internacional nº50).

PRIMEROS CONTACTOS CON LA PROFESIÓN

Estamos en 1979. Por primera vez publicas una historieta, *A petadura do orballo*. Concretamente en el fanzine gallego *Xofre*.

Sí. Fue un fanzine que hice con unos colegas, Xan Carlos López y Fran Jaraba, en la escuela de arquitectura. Tuvo un único número porque dejamos a deber pelas al de la imprenta. Y no sólo fue la primera historieta que publiqué; fue la primera que hice en mi vida. En ella se veía un poco todo lo que me estaba comiendo en aquel momento. En los encuadres y en el juego gráfico con la página había un ramalazo de Maroto y Sió. Un poco impuestos, porque estaban muy en boga y la gente que sí entendía, la que ya era lectora veterana de tebeos, que yo no lo era, decía que era la hostia. Después hice otras dos historietas, *Mar de tinieblas* y *La espera*. Viviendo en esta esquina del mundo, decidí hacer cómic, pero aquello del fanzine se acababa en sí mismo. Tenía que buscar otros horizontes y con aquellas dos historietas, más *A petadura do orballo*, metidas en una carpeta me fui a Barcelona. Que fue... ¡aquello fue de traca!

¿Te presentaste directamente a los editores?

No. No fue así. En el cine aún echaban documentales y rollos así antes de las pelis y, no sé por qué, proyectaron un documental sobre Esteban Maroto. Allí estaba él, con sus dibujos. De repente, se me aparecía un nexo con el mundo real del cómic. Era como la aparición de un santo, o de un gurú, o de algo así, que te dice qué tienes que hacer. Debí de pensar: "¡Hostias! ¡Un tío que sabe!" No se me ocurrió otra cosa que ir al día siguiente a la compañía telefónica. Allí pedí una guía de Barcelona y me miré todos los Marotos, que son un pilón. ¡Un pilón! Descarté unos cuantos, supongo que por la inicial, y me debieron de quedar como cinco o seis. Y me puse a llamar. No sé si fue el tercero o el cuarto. Sé que no los agoté todos, pero ya iban unos cuantos cuando atiné con él. Os podéis imaginar la conversación. Debería haberla grabado, porque debió de ser kafkiana. Un tío que está dibujando en su estudio y, de repente, le llama un tipo que, además, no sabe nada. No podía ni siquiera decirle lo que le puede decir un fan, eso de "le admiro mucho". Tan sólo la verdad: "Le acabo de ver en un documental". Le conté que me gustaría entrar en contacto con editoriales y no sabía qué hacer. Y él me sacó de encima como pudo. Me comentó que aquello era muy difícil, que si no vivía en Barcelona lo iba a tener muy mal. Me preguntó si conocía a Suso Peña, un gallego que vive en Ribadeo y formó parte del Grupo de la Floresta con Maroto, con Carlos Giménez, con Luis García y con todos estos. Yo, ni flores. Cuantas más preguntas me hacía, quedaba peor: "Sí, el Grupo de la Floresta". Y yo pensaba: "Grupo de la Floresta... ¿qué serán? ¿Serán terroristas?" No conocía nada, no controlaba nada. Al final me dio el teléfono, o la dirección, de Suso en Ribadeo para que hablara con él. Aquello ya era un filón, porque acababa de tomar contacto con el mundo profesional. Me fui allí en coche de línea con un amigo, aprovechando un domingo. Suso Peña se portó como un pedazo de pan. Un pedazo de tío. Me dio una inyección de optimismo y vitaminas del copón: "Tienes que irte a Barcelona, esto se lo tienes que enseñar a editores". Me dio la dirección de Toutain y me dio la dirección del propio Esteban Maroto. Supongo que todavía no se lo habrá perdonado, porque un día aparecí en casa de Maroto. ¡Cuando lo pienso! "Hola, vengo a ver editores"...

Debajo: Tras esta entrevista, Esteban Maroto no sólo pasará a la historia de los tebeos por sus dibujos. Aquí, una muestra de Maroto (Wolff).

¡SACUDE TU PEREZA, GANDUL! HAS INTENTADO LUCHAR CON RAKAH, MI SERPIENTE FAVORITA... ¡¡LUSO!! RAKAH ES INVULNERABLE. PERO OBEDIENTE A MIS ÓRDENES.
¡ÁNIMO, WOLFF! YA ESTÁS EN MIS DOMINIOS. ABRE LOS OJOS Y MÍRAME ¡SOY YO, LA HECHICERA!
CONTEMPLA MI ROSTRO, LA LÍNEA DE MIS LABIOS, MIS BRAZOS ABIERTOS. SOY LA ENCARNACIÓN DE AFRODITA, DE VENUS, DE LA MADRE TIERRA, DE LA ESPOSA Y LA AMANTE, DEL PASADO, Y DEL LUEGO. ¡SOY EL AMOR! ¡SOY TUYA!
¡NIEBLA! LOS MANUSCRITOS DE REP-TAH TE DESCRIBEN COMO LA BELLA ENTRE LAS BELLAS.
CUANDO ERA UN CHIQUILLO, ALLÁ EN MI TIERRA, SOÑABA CONTIGO. TU REPRESENTABAS PARA MÍ A LA MUJER, ESE SER QUE TEMÍA Y DESEABA A LA VEZ.
LA SANGRE SUBE IMPETUOSA EN LAS VENAS DE WOLFF. SU CORAZÓN GALOPA IMPETUOSO COMO EN SUS AÑOS JUVENILES, CUANDO TRAS ADIESTRARSE EN EL MANEJO DE LAS ARMAS, SE ENCERRABA EN LA SOLEDAD DE SU CUEVA PARA SOÑAR CON LA HECHICERA

"Soy el que te llamó".

El pobre hombre no sabía qué hacer, pero me concertó sendas citas con Toutain y con Rafael Martínez, que estaba empezando con el *Cimoc*. Fueron los dos únicos editores que visité en Barcelona. Toutain me compró *Mar de tinieblas* y la publicó en *Creepy*. *La espera*, en cambio, planteaba problemas, porque no era de terror, no era de género. Me dijo que no tendría sitio ni en *Creepy* ni en *1984*, pero que tenía en la cabeza un proyecto de revista, que después fue

Arriba: La ilustración que no gustaba a Toutain, pero sí a los lectores (1984 nº 55). Debajo:El trazo de Moebius deja huella en Prado (Divertimento: Comix Internacional nº 30).

después no sabía qué hacer con nosotros. Tenía una actitud muy paternal y nos seguía publicando por ser autores de la casa, pero... Por ejemplo, las cosas que hice para él después de la *Enciclopedia Délfica*, tanto *Stratos* como *Crónicas Incongruentes*, no le gustaron. Recuerdo que me pidió una ilustración para una cubierta y, cuando la vio, dijo que era horrorosa, que no le gustaba nada. Entonces, de repente, un mes de verano que estaban todos de vacaciones, no tenía ilustración para *1984* y su hijo le sugirió que utilizara la mía. Y lo hizo. Convocaba unos premios internos, en la editorial, que se otorgaban por el voto de los lectores y aquel año quedé segundo, detrás de San Julián. Aquello era la consagración de la primavera. Toutain conmigo se fue dando así. Me decía: "¡Joder! ¡Esto es feísimo!" Pero le gustaba a alguien, o me daban un premio, y entonces le descolocaba muchísimo. Fue ahí donde intuí que Toutain no iba a poder hacer nada con ninguno de nosotros, como de hecho ocurrió al final. Toda la gente que fue entrando de su mano no permaneció con él.

Cuando pasaste a ser representado por Norma, ¿notaste alguna diferencia entre la forma de trabajar de Toutain y la de Rafael Martínez?

La situación era diferente. No fui a Norma con la carpeta debajo del brazo, sino porque Rafael Martínez llevaba un año largo llamándome. Él ni se acordaba ya de la historia aquella de la carta. Martínez estaba entonces en plena expansión, con Daniel Torres como fenómeno de moda y para él yo era un autor joven cuyo nom-

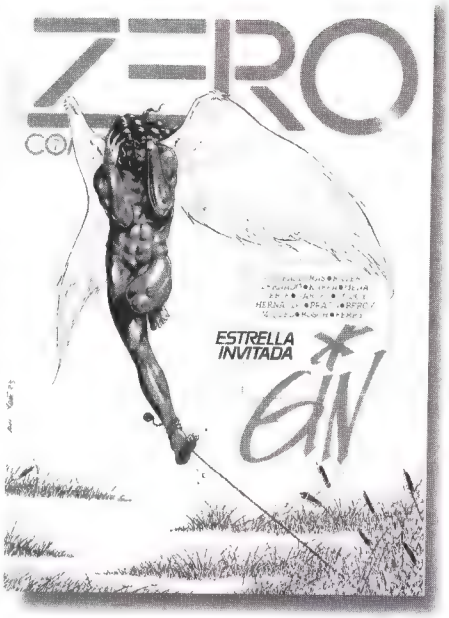
el *Comix Internacional*. Quedó ahí, en la recámara, pero nunca se llegó a publicar. Ha sido la única historieta en toda mi vida que no se publicó. Luego me fui a hablar con Martínez, a ver qué pitaba por allí. Hizo copias y me dijo que ya me contarían. Al cabo de los meses me envió una carta, que aún conservo, en la que me recomendaba dedicarme a otras cosas. En esto del cómic no me veía ningún futuro. De vez en cuando se lo recuerdo...

Parece que Toutain tenía buen ojo para descubrir nuevos talentos pero no sabía conservarlos en sus revistas.

Cierto. Toutain era un tipo que... yo creo que tenía un punto de sensibilidad y de diálogo. Amor por la historieta, eso sí. Le gustaban mucho los tebeos. Pero su problema fue que era, claramente, hijo de una época y de unos estilos. Y el límite estuvo en aquella generación de Esteban Maroto, Luís García, San Julián... Fue lo más lejos que llegó Toutain. Luego iba cogiendo a gente como a Das Pastoras, a Beroy, o a mí mismo. Sin embargo,

ES ABSURDO PROLONGAR ESTO POR MÁS TIEMPO BEBIENDO NO CONSEGUIRÉ SOLUCIONAR NADA
CIERTAMENTE NO SE POR QUÉ LE DOY TANTAS VUELTAS ESTÁ CLARA MI ÚNICA SALIDA , LA ÚNICA !
¡ VAMOS ALLÁ !
DIVERTIMENTO nº2
ES CURIOSO ME SIENTO TRANQUILO Y DECIDIDO ¿ POR QUÉ NO HABRÉ RETRASADO TANTO ?
NO SERÁ DIFÍCIL EN REALIDAD ES ALGO SUMAMENTE SENCILLO . FÁCIL .
¡ CUESTIÓN DE PISAR EL ACELERADOR !.. PISAR ..
SHUNSHH

bre empezaba a sonar fuerte. Yo tenía a mis espaldas tres series, *Fragmentos de la enciclopedia délfica*, *Stratos* y *Crónicas Incongruentes*, y unas cuantas historietas sueltas. Me tomé un año sabático en el que estuve sin hacer cómic, tan sólo ilustración para Estados Unidos. Y en ese año habían ido publicándose mis historietas en Italia y Francia. De hecho, los de Humanoides habían comprado todas las *Crónicas Incongruentes* para *Metal Hurlant*. Así las cosas, la relación con Martínez fue mucho más profesional desde el principio. No era mi papá. Toutain me cogía por el cogote, y me daba consejos. A Das Pastoras y a mí nos tenía acribillados, nos decía lo que teníamos que hacer. Y todo lo que teníamos que hacer era todo lo que no nos gustaba. El caso es que me incorporé a Norma con una relación mucho más profesional, hablando claramente de todo desde el principio. De dinero, de derechos... de todo. Cosa que con Toutain, nada. Con Toutain casi no sabía ni lo que cobraba. Era una historia muy poco seria en ese sentido. Y con Rafael Martínez ya fue distinto. Nos entendimos bien a esos niveles. Siempre fuimos muy claros el uno con el otro y yo creo que eso ha favorecido nuestra relación, que ha proseguido sin demasiados problemas.



Algunas de las historietas que publicaste a color en *Comix Internacional*, *La escalera*, *Divertimento* e *Hiper·realismo*, aparecieron antes a blanco y negro en el Fanzine Z3RO.

Sí. Como estaba viviendo en Barcelona, me encontraba con esa bicoca. En realidad, yo hacía las historietas para que se publicaran en el *Comix*, pero a Toutain no le importaba que antes aparecieran en el fanzine. Entonces, lo que hacía siempre era meterlas primero allí, en blanco y negro. Toutain no veía Z3RO como una competencia porque no tenía distribución fuera de Barcelona. De hecho, le parecía una especie de juego de esos muchachos.

Z3RO fue lugar de encuentro para gran parte de tu generación. Sin embargo, los únicos que continuáis trabajando en el mundo de la historieta sois Pasqual Ferry, Das Pastoras y tú.

Toda la gente de Z3RO, por lógica, tendría que estar haciendo tebeos. Garcés en estos momentos tendría que estar ejerciendo. Y Eduardo Bosch, que hacía humor. Estuvo en *El Papus*, estuvo en *El Jueves*, pero también lo ha dejado. Beroy no sé qué estará haciendo ahora.

LUCES DE BARCELONA

¿Llegaste a vivir mucho tiempo en Barcelona?

No mucho. Viví un año y algo en Barcelona. En torno al 83, creo. Recuerdo una Barcelona muy alocada. Había un montón de revistas, no se cobraba en ninguna, te malpagaban... Pero bueno, como todos éramos jóvenes e irresponsables, no nos importaba. Tenía su historia cómo vivíamos el Das Pastoras y yo.

Al enterarme de que ambos sois coruñeses imaginé que mantuviste amistad con Das Pastoras. Además, durante un tiempo ambos empleasteis una técnica de acabado similar, con aquellos grises y degradados.

Sí. Bueno, Das Pastoras siempre utilizó más la línea. Él empezó a emplear grises cuando yo estaba haciendo *Stratos*, así pues nos cambiamos. Yo me pasé al blanco y negro y el empezó

ENSEGUIDA LLEGARON AQUELLOS HOMBRES. HABLAN NUESTRO IDIOMA, UN POCO DEGENERADO. LES EXPLIQUÉ QUE ERA INOCENTE ... Y ME CREYERON. ME LLEVARON A SU ALDEA Y ME ACEPTARON COMO UNO DE LOS SUYOS.

Arriba: Z3RO, punto de encuentro generacional. Debajo: Homenaje de Prado a Das Pastoras (Stratos).

a aplicar grises en sus historietas para *Comix Internacional* y en una serie para *Zona 84*. Ahí él sí que hacía grises. En cuanto a la amistad, comíamos y cenábamos juntos. No vivíamos en el mismo piso, pero sí pasábamos mucho tiempo juntos. Sin embargo, no fue tanto una cuestión de paisanaje. Él llevaba ya un pilón de años en Barcelona. Y yo contacté con Das Pastoras a través de Toni Garcés y Eduardo Bosch. En realidad, mi núcleo de relación allí era la gente de Z3RO. Yo vivía en el barrio de Gracia, que era donde vivían muchos de ellos. Das Pastoras tenía allí un piso alquilado a medias con Garcés y con Eduardo Bosch que, en teoría, era el estudio de los tres pero, en la práctica, el único que vivía y curraba allí era Das Pas. Y yo estaba en una pensión de mala muerte. ¡Una pensión...!

La mano tonta de Pasqual Ferry (Situaciones Extremas; Z3RO nº 10).

TRANQUILA, QUE TU HEROE ESTA AQUI. A VER... UN BALLESTRINQUE NUDO... AQUI
ESTA, BIEN. ESTE YA CASI SE COMO DESACERLO... CUANTOS BALLESTRINQUES TENDRAS VIENE EL TREN ... JUSTO HE LLEGADO ¿HE AMOR?...
¡MIERDA SOLO TIENES UN BALLESTRINQUE! BUENO ¿DAS DE UN?
SOBRE ESE NUDO NO HAY NADA...
PASQUAL FERRY

En la habitación sólo tenía la cama y una mesita donde dibujaba. Como vivía cerca, Das Pas venía a buscarme en los horarios de comida. Muchos días, después de cenar, nos íbamos al Bar del Cómic, que estaba cerca. Aquel bar era un poco el centro de reunión de toda la bohemia comiquera. Subsistíamos con nada, con dos duros. Pero bueno, estaba bien. Era divertido.

Había sintonía entre vosotros.

Sí, entre todos. Otro de aquel grupo a quien quiero mucho y con el que tuve una relación muy especial es Pasqual Ferry. En los tiempos de Z3RO tuve una especie de pique muy sano con él y con Pedro Espinosa, porque en aquel tiempo ellos andaban muy hippies. Alucinaban con *El Señor de los Anillos*, con todas aquellas cosas de enanitos, de gnomos, de elfos. Y a mí todo aquello nunca me había parecido muy serio. Es como si ahora un tío me empezara a contar *La Guerra de las Galaxias* en plan místico. ¡Hombre! *La Guerra de las Galaxias* está muy bien, pero como lo que es. Yo disfruto como un enano con ella, pero ya está. Cuando aquello del bien y el mal influye en tu vida a la hora de tomar decisiones... no sé. Como decía, Pedro Espinosa era muy, muy hippy, muy de flores y tal, además de una excelente persona. Y Pasqual Ferry iba un poco a remolque, sobre todo en el universo. Les gustaba mucho dibujar gnomos y setitas y yo les metía mucha caña. Por aquel entonces yo estaba haciendo *Stratos*, cosas muy ideologizadas, y mantenía con ellos un debate medio en coña, medio en serio. Pasqual siempre me pareció, además de una persona entrañable, un tío con talento, con una mano bastante bien sintonizada. Después, cuando yo estaba viviendo otra vez aquí, Pasqual pasó una etapa muy negra. A mí, *Crepúsculo* me gustó muchísimo. Me parece que tenía un tono, en general, muy bueno y era un camino estupendo para él. Le escribí una carta, le dije que me había encantado. Luego publicó *La ruta de la medusa*, que también me gustó. Pero poco después comenzó a arrastrar una especie de maldición divina, que era: revista en la que publicaba, revista que cerraba. Vivió en una etapa muy difícil. Llegó a estar derrotado porque a él le encanta hacer comics y verlos publicados, pero no parecía tener cabida en el mercado. Supongo que por un conjunto de razones: por no haber sido mejor aprovechado por los editores, por no haber sabido encontrar un guionista... No sé. Pasqual, por la lógica de la situación que estaba viviendo, hubiera tenido que dejar de hacer historieta y haberse ganado la vida con la publicidad o cosas así, como ha ocurrido con otras personas. Por fortuna, parece haber encontrado un hueco en el mercado estadounidense haciendo superhéroes. Me alegra verle contento. Además, tiene un tipo de trazo que puede cuajar bien en el universo gráfico de los superhéroes. Aunque me entristece que no se entinte a sí mismo y que no pueda dar color, porque hace muy bien ambas cosas.

Mientras viviste en Barcelona, ¿no tuviste relación con la gente que publicaba en *El Víbora*?

El Bar del Cómic, ese que mencionaba antes, estaba montado por gente de *El Víbora*, y allí me relacionaba con ellos. Convivíamos todos

allí, en aquel grupete. Siempre tuve muchos amigos. Empezando por Max, que posiblemente sea una de las personas a las que más quiero, tanto en la profesión como fuera de ella. También tuve mucho trato con Emilio Bernárdez. Él era uno de los que tenía el bar y en aquel momento andaba por el almacén, o por la redacción de La Cúpula. También conocía a Martí, a Pons... en realidad les conocía a todos. Tenía relación con ellos. Incluso algún día me propusieron publicar en la revista, pero era, más que nada, un formalismo. Como se lo hubieran dicho a casi cualquier otro en determinadas condiciones. Para mí nunca fueron una opción de publicación, tenía claro que en *El Víbora* de aquellos años yo no encajaba ni con calzador. Como me daba la impresión de que Max no encajaba del todo. Desde mi punto de vista siempre tuvo una especie de esquizofrenia. Al mismo tiempo que hacía la historia de las gárgolas o *La Muerte Húmeda*, hacía *Peter Pank* y otras cosas por el estilo.

DELFINES, CLASES SOCIALES Y CIENCIA-FICCIÓN

Tus primeras obras de envergadura, *Fragmentos de la enciclopedia délfica* y *Stratos*, pertenecen al género de ciencia-ficción.

Sí. Yo he ejercido de lector compulsivo en varias etapas de mi vida. Ahora no sabría explicar por qué... sé por qué me gustaba, pero no cómo me dio aquella locura de leérmelo todo de golpe. En una de esas etapas me leí todas las tragedias de Shakespeare. Un buen día dije: "¡Hostia, tú! ¡Qué bueno esto!" Y me leí todas de un tirón. La ciencia-ficción ocupó otro momento compulsivo. Empecé con Clarke y Asimov porque ahí también estuve muy marcado por mi padre. Él era un amante de su obra y ellos fueron la primera ciencia-ficción que empecé a leer. Me enganchó y, durante tres o cuatro años, de cada diez libros que leía nueve eran de ese género. Al diversificar autores, acabé siendo más "europeo". Prefería los libros de escritores del viejo continente, como era George Orwell, el de *1984*. Y Stanislaw Lem, que me gustó mucho. Y Huxley. Pero reconozco que lo único que le leí fue *Un mundo feliz*.

Arriba: Mañana, simios y delfines (Fragmentos de la enciclopedia délfica). Debajo:La flora pensante (Fragmentos de la enciclopedia délfica).

La estructura formal de *Fragmentos de la enciclopedia délfica* es similar a la fórmula empleada por Asimov en *Fundaciones*.

Exactamente. Es descaradamente asimoviana. En realidad, *La enciclopedia délfica* iba a ser una historia extensa, pero cuando se la propuse a Toutain me dijo: "No, una historieta de continuará ni loco. Un novato como tú, metiéndose en semejante lío... no". Entonces la despiecé, la fui convirtiendo en capítulos autoconclusivos. No obstante, yo seguía con la idea de darle una continuidad y que tuviera una lógica del primero al último. Como necesitaba un hilo conductor, la solución de Asimov para las *Fundaciones*, los extractos de aquella enciclopedia del psicosociólogo, me parecía perfecta. Debí pensar que aquel recurso era perfecto para introducir los datos que me interesaban. No sólo se convirtió en el hilo conductor de toda la serie, también cierra el bucle al final. En cuanto a la temática, se aproximaba más a Arthur Clarke. Tocaba registros más "europeos" que los de Asimov, sobre todo en los de tema social y ecológico. También había ramalazos de Stanislaw Lem, toques como el planeta que pensaba y aquellos árboles inteligentes del final. El conjunto, bueno, pretendía cierta transcendencia. De todas formas, lo que la mayoría de la gente asoció siempre con *La enciclopedia délfica* es un libro titulado en francés *Demain, les chiens*

SEGURAMENTE PODRÍAMOS DESARROLLAR UNA TÉCNICA PARA SALIR AL ESPACIO, PERO POR EL MOMENTO NADIE SE INTERESA EN ELLO... TAL VEZ POR FALTA DE AGALLAS Y SUEÑOS DE CONQUISTAS...
NUESTRA SOCIEDAD ES MARCADAMENTE LÚDICA: LAS CIENCIAS, EL ARTE, LA FILOSOFÍA SON SÓLO DIVERTIMENTOS... TRATAMOS SIMPLEMENTE DE SUPERARNOS, SIN NINGÚN FIN, HACIENDO DE TODO UNA DIVERSIÓN... UN JUEGO AHORA LITERALMENTE DEL HOMBRE ¿EH?

Arriba: Flipper conoce a Aurelio... (Fragmentos de la enciclopedia délfica). Debajo: Siempre sospechamos que los publicistas sentían horror vacui (Stratos).

(Mañana, los perros), de Clifford D. Simak. Curiosamente, fue un autor que no había leído. Los franceses le cambiaron el título, yo no tenía aún control suficiente como para impedirlo. Le pusieron *Demain, les dauphins* (Mañana, los delfines) en alusión a *Demain, les chiens*. Fue la referencia más clara que encontraron.

Para ser la obra de un autor novato, era bastante ambiciosa.

Ambiciosa total. ¡Cada vez que lo pienso! Cometí la típica bravata inocente de intentar meter todo lo que quieres expresar en una única historia. Hablo de todo, de lo habido y por haber. De la pena de muerte, de problemas ecológicos, del racismo... de todo.

STRATOS 2
HOY DESPIDIERON A 150 PROBETAS MÁS... ME DA LA IMPRESIÓN DE QUE VAN A TRASLADAR LA FACTORÍA... TAL VEZ A ITALIA O A GRECIA... ASÍ PODRÍA LEVANTARME CASI MEDIA HORA MÁS TARDE SERÍA REALMENTE ESTUPENDO...
PHILIPS
CARAD
MOL
PARTAINE MA SERA
¿HABLANDO DE PROBETAS... SABES QUÉ ME DIJO EL DIRECTOR? ¡QUE SE HA DEMOSTRADO QUE NO TIENEN ALMA!
ASÍ SE EXPLICA QUE SÓLO SIRVAN PARA ESOS TRABAJOS Y QUE VIVAN COMO VIVEN...
BUENO... ¿QUÉ TE APETECE QUE HAGAMOS ESTOS TRES DÍAS LIBRES?
PAKE!
MARQUÍ
PUES PODEMOS APROVECHAR E IR POR ALÍ DE COMPRAS...
ONO
RUL
KATTY

Tu segunda obra extensa fue *Stratos*. De forma más clara que en *Fragmentos*, utilizas tu visión del futuro para hablarnos del presente.

Descaradamente. Juego con esa distancia en el tiempo, que no es muy grande, para darme un margen de fabulación, pero, de hecho, concebí *Stratos* así, como un esperpento de la sociedad en la que vivimos.

También supone un cambio en tu estilo.

Toutain se llevó un auténtico disgusto cuando lo vio. Decía que era feísimo, que no había por dónde cogerlo. Pero yo veía claro que no podía contar una historia como la de *Stratos* utilizando el mismo soporte visual, el mismo registro, de *La enciclopedia délfica*. Entonces, lo cambié. Renuncié a los grises. Hacia el final de *La Enciclopedia* inicié una caricaturización leve de los personajes. Ésta pasa a ser deformación en *Stratos* con el fin de lograr cierta coherencia del grafismo con la historia que estaba contando.

Las historias se encadenan por medio de diferentes personajes, cada uno perteneciente a una escala social. También varías el juego de iluminación en cada una de ellas.

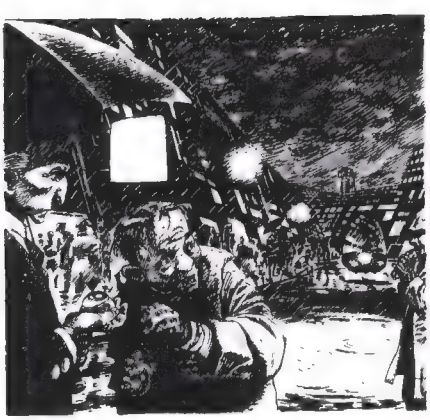
Sí. El esquema es muy simple: se empieza en el estrato más bajo y se va subiendo en la pirámide social y siempre un personaje que fue secundario en el capítulo anterior se convierte en principal en el capítulo siguiente. Según subimos en la pirámide social, aumenta la luminosidad. En la primera historia, la del proletariado, busco un efecto de iluminación que recuerde el neorrealismo cinematográfico. El último juego, que es de claroscuro, está entre aquella especie de retiro idílico del viejo con la señora en el campo y la situación a la que se llega una vez se descompone la estructura social. La ley de la selva retorna a la ciudad, que vuelve a ser una urbe muy oscura, sucia y húmeda.

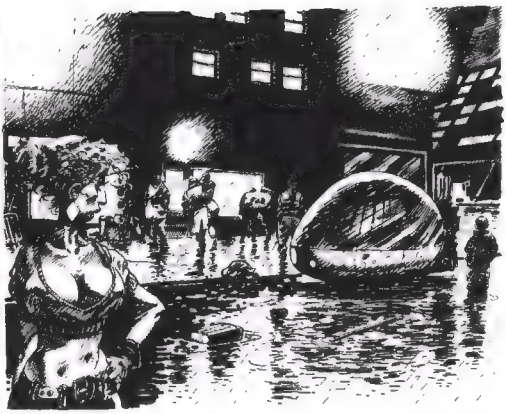
Expones una crítica muy fuerte del sistema capitalista.

En ese sentido es mi libro menos sutil. Es el más claramente ideológico. Los elementos con los que jugué eran más obvios, no estaban disfrazados. Abarcan todos los elementos que caracterizan nuestra sociedad. Desde el consumo a la especulación, pasando por la propia estructura social, la arbitrariedad de las relaciones de las estructuras institucionales, que son conflictivas entre sí...

Desaparece el optimismo que habías vertido en *Fragmentos*.

En *Stratos* desaparece por completo. Bueno, no tanto. Depende cómo se entienda todo esto del





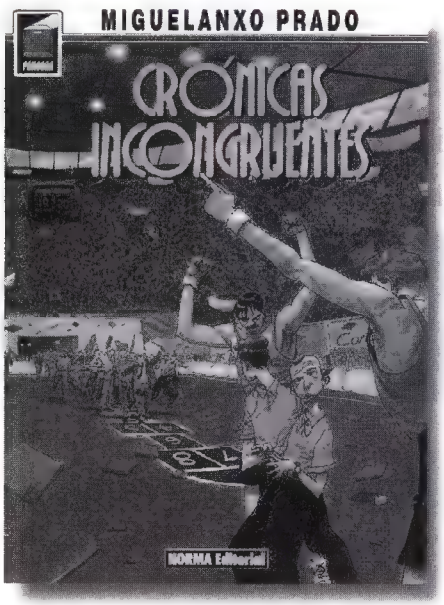
Arriba: ¿Dónde está Nexus-6? (Stratos). Debajo: Ser un Padrino casposo, el negro futuro de todo parado trepa (Stratos).

pesimismo y el optimismo. Es una de esas contradicciones con las que al final he aprendido a vivir y que hoy día mantengo. Por un lado, la tesis de *La enciclopedia délfica*, que como tal tesis no me parece mala, era que, a pesar de los continuos errores, da la impresión de que la evolución siempre es positiva. Los seres humanos hemos cometido barrabasadas y hecho bestialidades desde que estamos sobre el planeta y, sin embargo, es innegable que la vida hoy en día es mejor que en tiempo de los romanos, ¿no? Tengo una especie de mezcla de intuición y de esperanza de que, dentro de ese movimiento helicoidal, siempre se va avanzando algo. Ese avance es ajeno al propio ser humano, las cosas van bien porque existe algo así como un ritmo, una especie de ley natural que en el momento que hagamos algo realmente mal nos sacará de en medio para permitir que el resto de las cosas sigan funcionando. *Stratos*, en cambio, tiene miras menos metafísicas. En ese sentido corresponde más a la visión desesperada de nuestros días, a esa certidumbre de que el sistema actual es perverso. No pretendo presumir de profeta, ni mucho menos, sobre todo porque no lo hice con mentalidad ni con intención profética, sino con ese espíritu naif con el cual muchas veces se hace ficción sin adelantarse tanto en el tiempo. El caso es que ya estamos conviviendo con alguna de las cosas que allí parecían exageraciones un poco sacadas de madre y tal. Aquello de que las industrias se trasladen físicamente de un país a otro era impensable hace quince años. Cuando una factoría se instalaba en una localidad, allí se quedaba toda la vida. Ahora no. Ahora la Nisan te monta una factoría y, si dentro de dos años no compensa, se mete en contenedores para aparecer en Camboya, por decir un sitio. Y es sólo un ejemplo. Entonces, ahí sí que es desesperado. Creo que lo que se está haciendo con ese sistema es justo lo que yo caricaturizaba allí. Es decir, poner parches en lugar de buscar soluciones: "¿Ahora hay más paro?, pues nos inventamos algo por aquí para camuflarlo". No se cambia el sistema, tan sólo se actúa como se hace con las carreteras. En vez de construir una carretera nueva, se van tapando los baches de la impracticable. No sólo salen siempre los mismos baches, además más grandes, sino que cada vez hay más. Lo mismo ha ocurrido con todos los vicios estructurales de los que hablaba en *Stratos*: se han perpetuado y se han hipertrofiado todavía más. Y creo que la hipótesis final no tiene vuelta de hoja. De hecho, cuando otros sistemas han caído no han sido sustituidos por nada mejor. Sospecho que el desmantelamiento de un orden social como el capitalismo no iba a generar precisamente un sistema mejor. Tan sólo un sistema alternativo en el que los que viven bien ya se buscarían la forma para salir adelante. Podría haber una sustitución como en *Stratos*, donde al final aquel obrero despedido termina siendo capo mafioso. Lo hemos visto

... SÍ AL PASAR LA PIEZA POR MI SECCIÓN LA PERFORAMOS DE ESTA OTRA FORMA, EL PASO SIGUIENTE, DE LA SECCIÓN 4ª, NO SERÁ NECESARIO... 150 HOMBRES QUE PUEDEN DESPEDIR... ESO CUBRIRÍA SEGURAMENTE LA REESTRUCTURACIÓN ...

en Rusia. De repente han surgido de la nada mafias; parte de sus miembros ocuparon antes lugares de privilegio, parte pertenecieron a los grupos menos pudientes. Eso es porque hay un perversión inherente al ser humano, la capacidad para medrar a costa de los demás, que siempre se va a mantener, optemos por el sistema social que optemos. Cierto es que, en principio, unos parecen más llevaderos que otros. Prefiero el terrible capitalismo que el feudalismo. Pero una cosa no quita la otra. En ese sentido *Stratos* es claramente pesimista. Pero también se puede entender como optimista, puesto que los personajes se integran al final. Incluso aquélla que se había retirado decide volver a ese mundo y buscarse la vida en él. Podría ser un poco el resumen de mi modo de ver esto. A veces me tachan de ser muy pesimista. No, soy muy optimista porque, viendo las cosas así, me encanta vivir y no me apetece nada perderme la película. Pero el hecho de que me guste vivir no implica que me ponga unos anteojos y diga: "¡Qué bonito es todo y qué bien que he vivido!"

El Furabolos, un año más en segunda (Crónicas incongruentes).



LA CRÓNICA DELIRANTE DE UNA INCONGRUENCIA COTIDIANA

En *Crónicas Incongruentes* profundizas en el esperpento, esta vez en clave más "vallinclanesca" y aderezado con ciertas dosis de misantropía.

Muchas de las historias que salieron en *Crónicas Incongruentes* fueron ideas o anécdotas que ya empezaron a revolotear alrededor de *Stratos* pero quedaron fuera, bien porque me parecía que no se integraban bien en el libro tal como lo tenía pensado, bien porque se apartaban del hilo conductor que llevaba del primer al último capítulo. Pero sí que son, en cierta manera una especie de continuación. Bueno, cambian levemente la orientación: tienen un punto de vista algo menos descarnado, tamizado un poco por el humor. Menos la historia sobre el maltrato infantil, casi todas tienen, por lo menos, un momento de sonrisa y de absurdo. También juega como tamiz que optara por colores pastel, un poco por jugar a ese engaño. Buscaba contrapuntos, elementos que pudieran reforzar esa sensación de absurdo, de incongruencia. De ahí venía el nombre de la serie.

El empleo del color descubre en ti una base de pintor que hasta entonces había pasado desapercibida.

Para mí, en realidad, no suponía nada porque pintaba antes de hacer historieta. Evidentemente, cuando empiezas no te van a dejar hacer color, y menos en aquel momento. Tuve que pasar por dos series en blanco y negro y después ya me dejaron trabajar en color. Era relativamente novedoso porque hasta ese momento sólo había hecho color en historias sueltas. En una que se llamaba *La oposición*, que salió en un especial de *1984*, y en otro par que salieron en el *Comix Internacional*. Entonces mi trabajo tenía menos repercusión que cuando aparecieron *Crónicas*.

Siempre he visto *Quotidianía Delirante* como la prolongación lógica y gamberra de *Crónicas Incongruentes*.

Sí, algo así. A raíz de *Crónicas Incongruentes* me llamaron los de *El Jueves*. Crearon una revista, que se llamó *H Dios O* (la fórmula del agua bendita), bajo la dirección de Tha, quien sintonizaba en una onda similar a la de la revista francesa *Fluide Glacial*. Buscaba historietas de dos a tres páginas. Cuatro a lo sumo. Al principio me llamó la atención que pensaran en mí, porque no tenía la sensación de haber hecho humor con aquello de las *Crónicas*. Para una revista humorística tienes que hacer gracia, y yo no soy gracioso. Al revés. En general, todo lo que hacía era más bien oscuro. Les comenté estas inquietudes y ellos dijeron: "No, hombre ¡Pero si está muy bien!" Gin, que era el dire de *El Jueves*, me convenció diciéndome que probara y que si no me gustaba, tiempo tendría para dejarlo. De aquella propuesta me atraía, sobre todo, el hecho de cambiar de público. Sabía que iba a estar dirigiéndome a gente que no era lectora habitual de cómic. Por otro lado, también suponía publicar en algo más parecido a la prensa periódica. Al ser un semanario tiene otro ritmo. Y, después, bueno, por la cuestión del humor. Por probar. Y descubrí que haciendo aquello me lo pasaba de coña; realmente bien. La forma en la que trabajaba aquellas historietas no tenía nada que ver con el proceso de mis otras obras, había una relación directísima con lo más cotidiano. La mayoría de las historias surgían de cosas que me sucedían a mí, o a gente de mi entorno; o de algo que salía en una noticia del telediario o de prensa. No había trabajo de reflexión, ni permitía un proceso prolongado. Era decir: "Hoy me sucede esto. Pues bueno, ya está el guión". Me ponía a hacer la historieta en cuestión de horas, casi. El balance

sólo arroja cosas positivas. Verdaderamente reunió todos los ingredientes: estaba muy bien, me lo pasaba bien, me lo pagaban bien, fue bien recibido, lo entendieron fuera y se tradujo. Y supuso el primero de los premios que me han dado en el Saló de Barcelona. Con los de *El Jueves* todo fue muy bien. Lo que pasa es que al final, ante la imposibilidad de hacerlo todo cuando empiezo a trabajar en *Trazo de Tiza*, sacrifiqué lo de *El Jueves*. Pero pasármelo, me lo pasaba muy bien. Y siempre he tenido la tentación de retomarlo, pero me falta la convicción suficiente. Cuando veo a los de *El Jueves*, cosa que por desgracia ocurre cada vez menos, siempre me piden que les haga algo de nuevo. Y vuelvo con la intención de tomarles la palabra... pero, al final, hay un montón de cosas que llevan cierta inercia y no puedo sacrificarlas para volver a hacer una colaboración en *El Jueves*. Pero no lo descartaría. Fue una etapa en la que realmente no hubo nada negativo.

Dices que eran algo inmediato, no meditado. Sin embargo, las historietas de *Quotidianía Delirante* invitan a la reflexión.

No pretendía hacer reflexiones ni poéticas ni filosóficas. Lo que ocurre es que yo soy un tío muy dialéctico, ya lo ves. Y, además, polemista. Me gusta mucho polemizar y a menudo me enzarzo pensando lo opuesto de lo que estoy defendiendo por el puro placer de la discusión amistosa. Por eso estoy habituado a la mecánica de *Quotidianía*: a partir de una idea más o menos simple provocar al lector para sacar algo más de ahí. Era simplemente plantearse una situación que puede tener treinta finales diferentes y escoger aquel que fuera provocador, el menos aceptable. Yo ponía siempre el mismo ejemplo al explicar esto. Durante quince años de tu vida, cuando sales de casa por las mañanas para ir al trabajo, puedes estar pasando por una calle en la que el límite de velocidad es de 50 kilómetros por hora. Como siempre vas tarde porque remoloneas, pasas por ahí a 80. Nunca pasa nada. En quince años no ha pasado nada. Pero, de repente, un día cualquiera, un chaval cruza sin motivo. Como excedes el límite no puedes frenar y te lo cargas. Pues esa era la mecánica de la *Quotidianía Delirante*. No escoger cualquiera de los miles de veces que había pasado el tipo por allí y no había pasado nada. La situación ya implica peligro, al menos en potencia, pero quiero llevar al lector a exclamar: "¡Mécagüen! ¡Que ha matado al chaval!" Lo que pasa es que lo mataba un poco en plan de coña. Había sangre y tal, pero era en clave de cartoon. En clave Warner. Se morían de forma irrisoria. Consistía en aplicar esta mecánica a las cosas que a todos nos pueden calentar, como el despido. Tratar los temas de una forma especialmente ácida. Y en una forma muy inmediata, porque son tres páginas y ahí no tienes espacio para nada. Ni para definir personajes, ni para nada. Es pura anécdota y la tienes que contar de tal manera que se entienda sin ningún resquicio de duda y al mismo tiempo que pueda funcionar, entre comillas, como denuncia, conseguir cuando menos una sonrisa. Si puede ser, pues eso, con una sonrisilla.

¡Mecagüen! ¡Que ha matado al chaval! (Crónicas incongruentes).

En *Crónicas* y *Quotidianía* aparece latente el espíritu de la escuela Bruguera. Se observa en la resolución de algunos finales y en las reacciones de muchos personajes. Sobre todo en la forma de representar la ira.

No sé si Bruguera. Preferiría que fuese Bruguera, pero me temo que sean más bien resabios Warner. Yo había visto más dibujos animados que tebeos. La sangre, que no es gore, las muertes y los destrozos, están más en esa línea de los dibujos animados. Pero los pocos tebeos que leí de pequeños eran mayoritariamente de Bruguera. Eran *DDT*, *Tío Vivo* y todos estos. Pude absorberlo inconscientemente. A mí siempre me da un poco de palo citar la escuela Bruguera, porque hay amigos y colegas que controlan muchísimo más que yo. Empiezan a hablar de personajes y de etapas que se me escapan. Fíjate, yo recuerdo que quien me gustaba mucho era Raf. De él tengo sensaciones claras. También me llamaba la atención, en general, todo lo de Vázquez. Quizás por el punto surrealista que tenía muchas veces y que a mí, como chaval, me resultaba llamativo. Son las dos autores que me dejaron recuerdos más marcados.

MÉDICOS, ABOGADOS Y OTRAS GENTES DE MAL VIVIR

En ambas series retratas una justicia absurda y una burocracia muy kafkiana.

Sólo falta el titular del diario La Bola para ser un final digno de Brugera (Quotinianta Delirante I).

Sí, claro. Porque es así. Ahora parece que se van a lavar todas las malas imágenes porque el juez Garzón ha procesado a Pinochet, pero la justicia es kafkiana. No sólo en España, no sólo ahora. Siempre ha sido así. Hombre, reconozco que hay unos cuantos colectivos a los que le tengo una manía especial. Los abogados es uno de ellos. Ahora tendría que decir como los nazis, que decían que algunos de sus mejores amigos eran judíos. Yo tendría que decir: "Tengo amigos abogados". Realmente no estoy contra la gente que decide ser abogado sino, en general, contra el ejercicio. Desde mi punto de vista, el abogado más respetable es el pobre matado que no se come una rosca porque se dedica a defender putas y yonquis. Estoy contra todos estos encorbatados que se sientan en asesorías de empresas y en puestos así, contra los que viven como Dios, cobrando unas minutas de vértigo por defender a los capos del narcotráfico. No puedo creer que lo hagan por un mandato divino de que la justicia tenga que llegar a todos. Yo no me acabo de creer eso. Si fuera así, estaría defendiendo a esas personas que no tienen un duro y son condenados, algunos injustamente, y que al cabo de X años se sabe que se les cogió como chivos expiatorios. Pues no, viven de defender a las empresas para que hagan fraude, a los capitalistas para que trapicheen con el dinero, a los capos del narcotráfico, a los políticos corruptos... Básicamente, ésa es la carnaza de la que vive la abogacía. Es algo así como la parte chunga de la justicia y de la ley, la que pervierte su propia esencia: conocer la ley para burlarla. A esos niveles, un abogado es tanto mejor cuanto mejor hace eso. Está mejor pagado y considerado cuantas más cosas les permita hacer a sus clientes sin que pasen por el trullo. Y la justicia permite eso. Yo entiendo que una justicia en democracia está atada porque tiene que respetar sus propias reglas, pero no está mal que nos riamos de ello. Yo estoy alineado en el bando de los que no creen que para una democracia sea bueno que su justicia y sus jueces sean sagrados. No es sano que no puedan ser criticados, incluso en forma descarnada. Del mismo modo que un señor, cuando publica un libro, no puede quejarse de que alguien en *El País* diga que presenta encefalograma plano, que parece oligofrénico y que mejor haría dedicándose a freír huevos. Pues lo mismo. Si yo opino de un juez que es un mangante y un trapichero, ¿por qué no puedo decirlo? Otro de esos colectivos lo forman los médicos. Eso de enriquecerse a costa de lo inevitable, que es la enfermedad ajena, me parece duro. Tengo grandes amigos médicos; a alguno hasta le debo la vida de mi hija y un montón de cosas. Pero mi postura hacia la medicina no es ésa. "Me estoy pagando el chalet... ahora una apendicitis vendría perfecta. Venga, usted lo que tiene es que extirparse el apéndice". A ver quién lo cuestiona. Después, ¿cuántos errores médicos han acabado en los tribunales? Aquí hemos tenido casos flagrantes donde han sido exculpados. En general hay mucho corporativismo, pero éste se da especialmente en la abogacía y la medicina.

Abogados y médicos son los únicos especialistas que pueden opinar sobre sus campos.

Estás vendido. Te tienen en sus manos, macho. Dependes de lo que hagan. Tengo alguna historieta en la que reflejo, en el caso de los abogados, esa sensación de que la justicia en sus manos pasa a ser ley. Se convierte en las reglas de un juego.

Se confunde justicia con legalidad, y no es lo mismo.

Exactamente. Es una putada que a ese tío le hayan despedido y, encima, le hayan dado dos sopapos. Al final, por nosecuáles vericuetos legales, consiguen desmontar todo y que la culpa sea de él. Esa es la sensación que te queda: que es como estar jugando a las cartas y saber cuándo tienes que echar el as. No importa cuándo tienes razón y cuándo no. Es esa justicia sofista la que tengo atravesada. Otro colectivo, con el cual nunca me he metido pero me pone los nervios de punta, es el de pilotos y controladores aéreos. Me saca de mis casillas. A mí me descontrola que alguien pueda tener en jaque un país así, por el morro. Hacemos una huelga

los dibujantes de cómic y no se entera ni Dios; hacen una huelga los panaderos y no pasa nada; hacen una huelga los controladores aéreos y se ha jodido el país entero. Aunque no hagan nada, me fastidia saber que tienen esa capacidad, que hay depositado tanto poder en manos de un colectivo reducido. Creo que no es bueno. Democráticamente, no es bueno.

Como punto común, estos colectivos suelen disfrutar de rentas bastante altas.

Precisamente, hay una relación clara. Tu capacidad de presión tiene relación directa con tu capacidad retributiva.

¿Y la burocracia?

La burocracia es otra cosa. La burocracia es más de chiste. Es horrorosa y tal pero, al fin y al cabo, el funcionario cobra cien mil pelas al mes. Ahí me tocan la fibra sensible. La mayoría de los funcionarios, esos de mala leche que te putean en la ventanilla, son unos pringados. Tengo bastantes historietas sobre lo absurdo de la burocracia, pero mis sentimientos son diferentes. Es un engranaje y el funcionariado no es culpable de ello. Ellos no tienen ese poder en las manos. Su poder es muy mezquino. Es como el poder del profesor, que fastidia a una clase de treinta niños. ¿Qué es eso en comparación con un controlador aéreo que pone en jaque todo un aeropuerto?

Otro de tus objetivos de parodia ha sido el sistema educativo.

Porque de ahí saldrán los que tengan que pagar nuestras pensiones. Yo estoy rodeado de docentes y me conozco el percal. Veo que el sistema educativo, a todos los niveles, es de traca. Es decir, la educación tal como se concibe desde su diseño, todas las tonterías que se cometen con los planes de estudio. Pero también tal como la conciben los padres. En realidad no quieren que eduquen a sus hijos, lo que quieren es que les den aprobados, que acaben. Que hagan COU, incluso. Les trae sin cuidado que el chaval sea un burro cerril y no sea capaz de escribir dos líneas correctamente. En el fondo no les importa nada la educación. Lo único que les importa es que les vayan dando puntos, como para conseguir regalos en el supermercado. Es la "titulitis".

TOMA DE POSICIÓN IDEOLÓGICA

En las últimas historietas de *Crónicas Incongruentes* cambias de firma.

Es cierto. En el 86. Hasta entonces firmaba como Miguel Ángel. Fue una toma de posición que empecé a rumiar dos años antes, mientras vivía en Barcelona. Ahí se gestó esa, llamémosle así, ruptura. La etapa que viví allí fue muy breve, pero supuso el contacto con una lengua distinta y una cultura que, aún siendo muy próxima y teniendo muchísimos puntos en común, poseía unos elementos diferenciadores que la hacían muy atractiva a mis ojos. Sobre todo me llamaba mucho la atención su vitalidad, la fuerza cultural que tenía lo catalán y los buenos resultados que estaba dando. Ahí comencé un camino iniciático hacia la recuperación de orígenes. Mi familia, sobre todo la materna, era rural y en casa de mis abuelos se hablaba exclusivamente gallego. No en mi casa, porque mis padres no hablaban gallego. Yo viví ajeno a esa realidad durante muchos años, pero en ese momento me lo planteé más seriamente. Para un catalán, por ejemplo, no hubiera tenido tanto sentido. Allí estaba completamente normalizado, ibas en el metro o escuchabas a los chavales hablar a la salida del cole y era normal el uso del catalán. Pero aquí no era así, sobre todo en las zonas urbanas. Llegué la conclusión de que no era necesario renunciar a todo un bagaje cultural y a un pasado, ni para ser moderno, ni para ser solidario, ni para ser progresista. Desde mi punto de vista, ni siquiera para ser español. Para mí no planteaba ningún problema. En cierto modo, creí que era un deber mantener ese legado para quienes estamos directa o indirectamente metidos en el ámbito público. Sea como comunicadores, sea como intelectuales, sea como artistas, sea como deportistas... Lo de la recuperación de la forma gallega de mi nombre no dejaba de ser un mero símbolo. Simplemente recuperar una de seña de identidad, como puede ser restaurar la casa que has heredado de tus abuelos en un pueblo perdido. Ese momento supuso el punto de partida

¿Abogado convincente o fullero aprovechado? (Crónicas incongruentes).

VEAMOS, SR. LAMA, ¿NO ES CIERTO QUE VD. ODIA A LOS PERROS?
NOOO! ME GUSTAN MUCHO. EN REALIDAD ME GUSTAN TODOS LOS ANIMALES
YA...
¿TIENE, TAL VEZ, ALGÚN AMIGO PERRO? ¿SE VE A MENUDO CON ALGUNO, O COME CON ÉL, O PASEA, O VIENEN JUNTOS? ¿PUEDE PRESENTAR ANTE ESTE TRIBUNAL ALGÚN PERRO QUE ADMITA SER AMIGO SUYO? ¡¡NO!! VD, SR. LAMA NO TIENE NINGÚN AMIGO PERRO, PORQUE LOS ODIA, LOS DETESTA. ¿CÓMO PUEDE INTENTAR CONVENCERNOS DE TODO LO CONTRARIO, SR. LAMA?
¿EH?

YA... ES QUE EN INFORMACIÓN NO HAY NADIE...
¡PUES YO NO LE TENGO LA CULPA! EN FIN... SIGUIENTE PUERTA.
MUCHAS GRACIAS Y PERDONE LA MOLESTIA.

Arriba: Ésta no es la ventanilla de información (Quotidiania delirante III).
Debajo: Las meigas, elemento de identidad gallega (Quotidiania delirante II).

de una implicación mucho mayor por mi parte en todo lo que eran cuestiones de tipo cultural y político.

Tu obra permite vislumbrar una persona de firmes convicciones ideológicas.

Ya no queda muy bien, incluso suena pasado de moda, pero yo diría que soy una persona de lo que se denominaba "izquierda". Creo que hay un montón de cuestiones en torno a la distribución de la riqueza que no pueden contemplarse desde un punto de vista caritativo, ese que impera en posiciones progresistas de centro o de centro-derecha. Cosas como la medicina y la enseñanza públicas o la cobertura al desempleo no son caridades que se den porque somos muy buenos y aquellas personas que lo precisan despierten lástima. No. Es indiscutible que tendría que formar parte de la esencia de la sociedad.

Con todas estas cosas, que acaban siendo ideológicas porque hay gente que no piensa igual, me pasa como con todo lo concerniente a la ecología. Siempre me llamó la atención que la existencia de agrupaciones o partidos ecologistas fuera una necesidad. Me parece de cajón que ese tipo de cosas deberían formar parte del ideario de cualquier partido, sea de derechas o de izquierdas. Tras ese asombro inicial acabo por entender que son factores diferenciales que llevan a la existencia de partidos y opciones políticas distintos. Realmente existen diferencias. Seguramente éstas no sean tan llamativas o evidentes en los modos de gobernar. Residen, más bien, en la ideología de las personas que apoyan una u otra opción. Y yo me movería en ese espectro llamado, en plan edulcorado, progresismo. Me acerco claramente a eso que hasta hace poco se conocía como izquierda, con un ramalazo un poco anarco que, imagino, casi todos llevamos dentro. Como mucha gente, supongo, no soy ni maximalista ni defensor de sistemas. Cualquier esquema político o social tiende, por su propia naturaleza, a controlar la sociedad y el individuo. Eso lo hemos visto en todas las opciones que hemos conocido. El poder siempre es el poder, siempre es malo. Aunque en algunos momentos pueda servir para hacer algo decente, tiende a pervertirse. Siempre busca perpetuarse; siempre busca el control; siempre busca eliminar a los rivales, enemigos, contrincantes o como queramos llamarlos. Me da igual que el poder sea de izquierdas o de derechas: siempre obra igual. Incluso en democracia, en cuanto te descuidas un poquito, tiene esa misma tendencia. Un gobierno, aunque sea elegido democráticamente y exista un parlamento, si consigue mayoría absoluta, mejor que si no. Una vez la tiene, si puede eliminará obstáculos. En ese sentido está por encima de los individuos. En general, creo en la buena fe, en la buena voluntad de la gente. Creo que pretende hacer cosas dirigiendo la política de un país. Pero es exactamente igual que en las empresas, es el sistema del hormiguero. El hormiguero está por encima de las hormigas y da lo mismo que haya una hormiga reina y trescientas nosecuáles: el hormiguero es también un ente vivo. Estamos en una selva de poderes donde se pelean unos con otros para repartirse las tajadas. Pienso que sólo podemos aspirar a limitarlos, a ponerles cotos e intentar minimizar esos efectos perversos.

Y respecto al nacionalismo.

Respecto al nacionalismo, me pasa como con la ecología. Hace poco leía una carta al director de un periódico en la que una persona decía que dejaría de ser nacionalista el día que todas esas relaciones complicadas de carácter económico,

cultural y político estuvieran normalizadas. Por definición, el nacionalismo no me gusta. Tanto por el planteamiento reduccionista que tiene a nivel político, como por lo que ha sido tradicionalmente, sobre todo el decimonónico. El nacionalismo, casi siempre, es de derechas. Es la reacción de una oligarquía que no quiere repartirse la tajada con otra. Creo que el gran problema de los planteamientos que se están haciendo de cara a la gente alrededor del nacionalismo es que parece un enfrentamiento de, por ejemplo, la gente de Cataluña con el resto de españoles. Y no. No, no. Es un enfrentamiento de una oligarquía que tiene su núcleo de poder en ese territorio, en Cataluña, con otra oligarquía que controla la totalidad del Estado. Es un problema de rollos de empresas, de impuestos... en definitiva, todo ese tipo de tensiones son de carácter económico, ese es el meollo del asunto. Nos engañan, nos cuentan historias de todo tipo, pero es una cuestión de pelas, es una cuestión de presupuestos. Desde mi punto de vista, los únicos nacionalismos defendibles a nivel histórico son los independentistas contra poderes coloniales. ¿Quién va a negar el derecho de los hindúes a ponerse en pie de guerra y echar a los ingleses de allí? De todas formas, todas esas realidades que se presentan como matemáticas cuando se habla de países, estados y tal son coyunturas. Imaginémonos que las cosas siguen adelante y dentro de un siglo se considerara la unión económica de Europa como algo intocable, algo férreo. Igual dentro de un siglo los alemanes deciden que ya no quieren seguir formando parte de la Unión Europea. Entonces, ¿qué pasa? ¿Invocaremos alguna razón de naturaleza mística que les impida separarse? No hay nada sagrado a esos niveles. Precisamente hace poco escribí un texto sobre todo este follón que se está formando alrededor de la cuestión del País Vasco. En él simplemente expongo lo ridícula que es esta diatriba, si se piensa desde un punto de vista lógico. Porque de lo que estamos hablando es de un derecho individual. A ti no hay ley en el mundo que te impida solicitar, por ejemplo, la nacionalidad norteamericana, y dejar de ser español. No hay constitución que te pueda prohibir eso. Por reducción al absurdo, tal derecho individual inalienable no puede negarse a un colectivo. Es decir, pongamos por caso, si existiese un ochenta por ciento de vascos que quieren dejar de ser españoles tendrían dos posibilidades: solicitar otra nacionalidad o crear un estado propio. ¿Que a mí me parece una majadería? Sí. No entiendo las razones que les empujan a ello. Pero entiendo menos que un extremeño se tenga que tirar de los pelos porque aquellos tíos, allá en el norte, quieran formar un club privado. Allá ellos, ¿no? No sé, nunca entendí muy bien dónde radicaba realmente el problema. Porque nadie criticó a Fago por irse a Estados Unidos, ser científico en la NASA y tener nacionalidad estadounidense. Viene aquí y se le agasaja. Nadie criticó a Severo Ochoa por largarse de España. Me parece que mantuvo la nacionalidad española, pero vivía, tenía su familia y desarrolló su trabajo en Estados Unidos. Me parece ridículo el pelearse por una cuestión de carnet. Entonces, ¿qué pasa? Detrás de la pelea lo que hay es dinero. Es una cuestión de pelas entre gobiernos y entre oligarquías. Por eso se arma un Cristo y salen Ibarras azuzando al paisanaje para que piensen que vascos y catalanes van a venir a asaltarnos la casa. Se aprovecha una realidad: España es un mosaico de culturas muy diferentes. Antes de llegar a este tipo de reflexiones y planteamientos hice la mili en Andalucía, en Cádiz. Y yo aluciné. Aquella gente tendría un carnet donde ponía que eran españoles, como en el mío, pero no nos parecíamos en nada. En nada. Lo cual, inicialmente, no es ni bueno ni malo. Simplemente es así.

LOS ÚNICOS NACIONALISMOS DEFENDIBLES A NIVEL HISTÓRICO SON LOS INDEPENDENTISTAS CONTRA PODERES COLONIALES

Yo creo que es bueno.

¡Hombre, claro! Yo también. Recuerdo, en la fila del comedor del cuartel, tres mil tíos allí metidos. Delante tenía un andaluz y, por iniciar conversación, le pregunté: "¿Sabes qué hay de comer hoy?" "Pe'epá". "Oye, perdona, no te oí bien". "¡Pe'epá, quillo!" Yo, cortado, vuelvo a preguntar: "Mira, la verdad, es que no te entendí". "¡¡Pe'epá'!! ¡Pe'epá, quillo!" Joder, ¡era pez espada! Parece una chorrada, pero tardé un mes en cogerles el soniquete. Y hablan español. No es ni vasco, ni catalán, ni gallego. Es español. Y no lo entendía. Además, hay cosas, como el clima, que condicionan. Allí están de buen humor prácticamente todo el día, mientras la gente del norte, en general, somos más taciturnos. Puedes decirme que es un tópico. Vale, es un tópico cierto. Son cosas que no pueden borrarse del mapa. Y existen otras cuestiones. Por ejemplo, ¿por qué no existe un nacionalismo andaluz reivindicativo? Porque no lo necesitan. Su cultura está aceptada por el resto de

España en un noventa por ciento. Se escucha flamenco y copla en todas las emisoras de radio y televisión del Estado. En la televisión de Galicia, existe un programa de variedades donde las folklóricas andaluzas pasan con una tasa de presencia mayor a la que puedan tener catalanes, vascos, extremeños o murcianos. Es una cultura que ha gozado de una presencia real en el resto de España y que casi no se ha sentido en ningún momento limitada o presionada, que ha sido

CREO QUE LO MEJOR SERÁ QUE APAREZCA VD. COMO UN NUEVO EMPLEADO, PARA QUE PUEDA MOVERSE SIN LEVANTAR SOSPECHAS...
YA... O SEA, QUE CURRE UNOS DÍAS EN SU EMPRESA, ¿NO? ¿Y DE QUÉ VA SU NEGOCIO?

Manuel Montano, un Humphrey Bogart en zapatillas y amante del orujo (El manantial de la noche).

fagocitada por el conjunto del estado. Fuera de España se identifica así: lo flamenco es español. Creo que ahí ha fallado la mecánica. Es la coartada que permite a los poderes económicos utilizar razones culturales como arma arrojadiza en reivindicaciones más espúreas. Tenemos tres lenguas, aparte del español. Que eso cree conflictos es demencial. Pero los crea. Y los crea fuera de España. En Bélgica, un país asentado y tranquilo, están a matar y el día menos pensado se arma un cirio del copón por una cuestión meramente lingüística. ¿Qué pasa? Que la cuestión lingüística vuelve a convertirse en el fondo en una coartada para que valones y flamencos puedan ejercer una presión por cuestiones de poder, por cuestiones económicas. En definitiva, por tener el mango de la sartén. Son dos aspectos que no puedes evitar que se unan, pero que son diferentes. Uno es un razonamiento histórico tan simple como la realidad pero que sólo puede abordarse desde el punto de vista de la eventualidad: las cosas son así ahora, pero sabe Dios cómo serán dentro de veinte años. Del mismo modo que fueron diferentes hace cincuenta.

El tema histórico es espinoso. Orwell dijo que la primera víctima de la política es la historia. Es como las estadísticas, la perversión entra siempre cuando se interpretan. Una estadística es un dato frío que no aporta ni razones, ni justificaciones, ni nada. Pero según quién la maneje puede modificarse el resultado final. Con la historia, igual. No puedes negar son los datos puros. Son impepinables. Los datos son que Hitler llegó al poder como resultado de unas elecciones democráticas y se cepilló a judíos, gitanos... Después, podremos valorar si eso fue malo, si fue malo pero poquito, si fue bueno, si fue menos bueno. Ahí ya discutiremos. Hasta ayer, como quien dice, en Galicia un ochenta por ciento de la población sólo hablaba gallego porque era de extracción rural y no había sido escolarizada. En el fondo es una tragedia. Hablaban gallego no por amor a su lengua, sino porque en Galicia pervivió un sistema feudal, el caciquismo, hasta bien entrado el siglo veinte. Y aún hoy en día hay cantidad de secuelas de aquel sistema. Su herencia es la estructura política tan extraña que tenemos. El dato objetivo es indiscutible mientras no se valore. Entre esos datos está la lengua vasca, que de algún sitio tiene que haber salido. Vamos, que me expliquen cómo un grupo que históricamente no ha estado aislado o cerrado puede desarrollar y mantener semejante idioma, rodeado como estaba de idiomas romances. De acuerdo, podemos discutir si eso no es razón suficiente para que tengan fueros especiales, pero es evidente que ocupamos un territorio compartido por comunidades distintas. Lo lógico, incluso por puro interés, es que continúen conviviendo. El tinglado puede funcionarnos mejor asociados que sin asociar. En el fondo, las cuestiones políticas sólo me interesan a niveles puramente económicos. Tampoco me parece que tenga mucho sentido, por ejemplo, que en la Península Ibérica existan dos países como España y Portugal. Y sólo se explica por razones de tipo familiar, porque las monarquías funcionaron a esos niveles. Si hubieran llegado a perpetuarse los matrimonios que se intentaron entre los reyes españoles y portugueses, lo mismo a estas alturas formaríamos un solo país. Hubiese dependido de algo tan prosaico como un polvo en una cama real. Por eso me parece erróneo darle más dimensión de la que tiene. Una cosa son las razones económicas y políticas y otras las razones culturales. Supongamos que ahora, por una extraña razón, llegara a formarse un único estado Ibérico. En qué cabeza cabría exigir a los portugueses que dejaran de hablar su lengua, de cantar fados... en definitiva, que dejaran de lado su idiosincrasia. Al fin y al cabo, la cuestión de las fronteras

no es más que un amaño político, me da igual cómo las pongan. De hecho, me molestan. Me encanta poder viajar sin tener que enseñar papeles. No he vivido momento más vejatorio que pasar un control de pasaportes en Estados Unidos. Fuera de eso, me parece triste tener que defender datos objetivos, tener que enarbolar una bandera para decir: "Yo quiero seguir hablando tal". Tendría que estar fuera de discusión, como tendría que estar fuera de discusión que no se puede contaminar, que no se puede explotar a un trabajador o que no se puede hacer trabajar en una mina a un chaval de ocho años. No consigo deslindar todas esas cosas, porque para mí es lo mismo. Me gustaría que un catalán, un murciano o quien fuera se sintiera igual de libre para bailar una sevillana que para bailar una sardana. Y no es así. Lo cierto es que no es así. Eso facilita que las oligarquías, políticas y económicas, utilicen este tipo de razones para sus fines.

MANUEL MONTANO Y ALGUNAS HISTORIAS INDUCIDAS

En *El manantial de la noche* colaboras con un guionista, Fernando Luna.

Fue la primera y única vez que hice historieta con un guionista... no, miento. Al principio de mi carrera hice una corta con guión de Garcés, *La escalera*. Pero en aquella no hubo relación dibujante-guionista. Mientras paseábamos por Barcelona, él me contó la historia. Como no quiso dibujarla, lo hice yo. *El manantial de la noche* fue una experiencia muy especial. Yo llevaba hechas tres series cuando me planteé tomarme un descanso. Quería tener algo de tiempo para escribir, para refrescar ideas y salirme un poco de aquel ritmo mensual que mantenía en las revistas. Pero no podía permitirme el lujo de dejar de currar. También me planteé, así, en plan pregunta filosófica, si realmente no colaboraba con guionistas por una cuestión de opción personal, o porque no me veía capaz de poner en imágenes aquello escrito o ideado otra persona. Empecé a dar vueltas a la posibilidad de hacer un libro con guión ajeno. El tema era complicado porque tenía que ser un guión con el que me identificara un mínimo para que pudiera trabajar con ganas. La verdad, no tenía claro con qué persona de las que tenía alrededor podía llevarme lo suficientemente bien y entenderme como para hacer un libro juntos. Desde antes de hacer historieta, desde la etapa de arquitectura, en las madrugadas escuchaba un programa de Radio 3 que se llamaba *Tris, Tras, Tres*. Acostumbraba a trabajar de noche, muchas veces hasta las cuatro o las cinco, y era un fiel seguidor de Radio 3. El programa era atípico, extraño, difícil de definir. Había un poco de todo: música, historias, unos espacios con dramatizaciones e historietillas que llamaban microguindas. De repente me di cuenta de que, después de siete años, tenía en la cabeza todo aquel universo inconcreto que flotaba alrededor del programa. Había ido poniéndoles caras y aspecto a aquellos personajes. Me había empapado de la atmósfera general porque sintonizaba mucho con mi forma de sentir y de hacer las cosas. Se me ocurrió esa posibilidad. De alguna manera lo tenía incorporado a mi propio bagaje y pensé que sería, casi, casi, como trabajar con ideas propias. Sintonizaba bien con las historias y el ambiente, me gustaban y, además, Fernando Luna no era guionista de tebeos. Imaginé que, seguramente, no tendría las puñetas típicas que, por lo que veía de otra gente que trabajaba en colaboración, a menudo dificultan la relación, como es el vicio de las descripciones muy férreas. Algunos guionistas llegan a determinar la planificación de la página, los encuadres y esas cosas. Así, a las bravas,

Si Montano hubiera estado de bailongo, esto no le habría pasado (El manantial de la noche).

¡POBRE NIKITO! SI SE LO DIGO LO MATO ROLLO, Y SI NO, LO DEJO IGUAL DE FRUSTRADO Y QUEDO COMO UN INEPTO...
DEBERÍAS DECÍRSELO, CHATO.
¿EHH?
NO GANAS NADA CON ANDAR SERIO Y MELANCÓLICO. SI LA QUIERES, DÍSELO.
NO, SI NO SE TRATA DE UNA CHICA...
¡AH, PUES SUBE Y "ESTUDIA + REMOS TU CAUSA"! ¿VALE?

descolgué el teléfono a las dos de la madrugada y llamé a Radio Nacional. Fernando Luna estaba pinchando discos. Le propuse llevar Manuel Montano al cómic y le gustó la idea. Como en *Casablanca*, fue el inicio de una gran amistad cuyo resultado fue ese libro. La experiencia, la verdad, fue estupenda. No tuve ningún problema con Nano. Nos divertimos. Tuve libertad para recomponer las historias, para contarlas como a mí me viniera en gana. Fue un libro que no tuvo ningún punto negro en esa relación con un guionista... pero descubrí que me gustaba contar mis historias y por eso estaba haciendo historieta. Al trabajar en un tema ajeno no estaba siendo honesto, yo no estaba al cien por cien en el libro. No quiero decir que no lo hice lo mejor que pude por falta de entusiasmo, sino que yo me daba cuenta de que según pasaba el tiempo y llegaba a las últimas historias que me ardían la cabeza y las manos por hacer otras cosas mías. El libro fue bien, se pensaba en la posibilidad de convertirlo en serie, pero yo me sentía incapaz de hacer un segundo libro. Fernando y yo hemos seguido viéndonos y hemos mantenido la amistad de una forma completamente extraprofesional.

Prado nunca estuvo en Praga antes de hacer Silencio de oboe.

La historia es muy lírica.

Es así: poesía en zapatillas. Nano tiene una capacidad sublime para hablar de una lata de sardinas y hacer que parezca un poema. A mí me gustaba mucho aquella nocturnidad. Ése era el ambiente que impregnaba todo el programa, era un canto nocturno y yo creo que el libro también lo fue. No era en absoluto la noche que tenía a mi alrededor. En aquellos momentos estaban en pleno auge la movida, la postmodernidad y todas estas zarandajas. Imperaba un tipo de noche que a mí, particularmente, me dejaba muy frío: la noche del copeo. En cambio, aquella otra noche más interiorizada, a veces mucho más melancólica, me parecía más real. Era la noche, pues de eso, del tío que está con un flexo y un Cola Cao preparando unas oposiciones, o de estos guardias de seguridad que se mueren de aburrimiento en una garita. Una noche que transita, en la que alucinas porque pierdes la noción del tiempo y se te ocurren ideas descabelladas. Toda una serie de cosas que no te suceden cuando estás de bailongo, de copeo o de trasnoche loco. Desde luego era un libro muy lírico, muy impregnado de melancolía... muy especial. Fue, la verdad, muy atípico. Yo me acuerdo que hubo lectores que me decían: "No pasa nada". Pues no. Es cierto, no pasa nada. Eso era innegable. Pero no hacía falta. Yo me pasé siete años escuchando el programa y nunca eché en falta el que pasase algo. Entiendo que era un tipo de historieta que les resultaría pelma a muchos lectores. Pero hubo bastantes otros que sí supieron encontrarle el encanto.

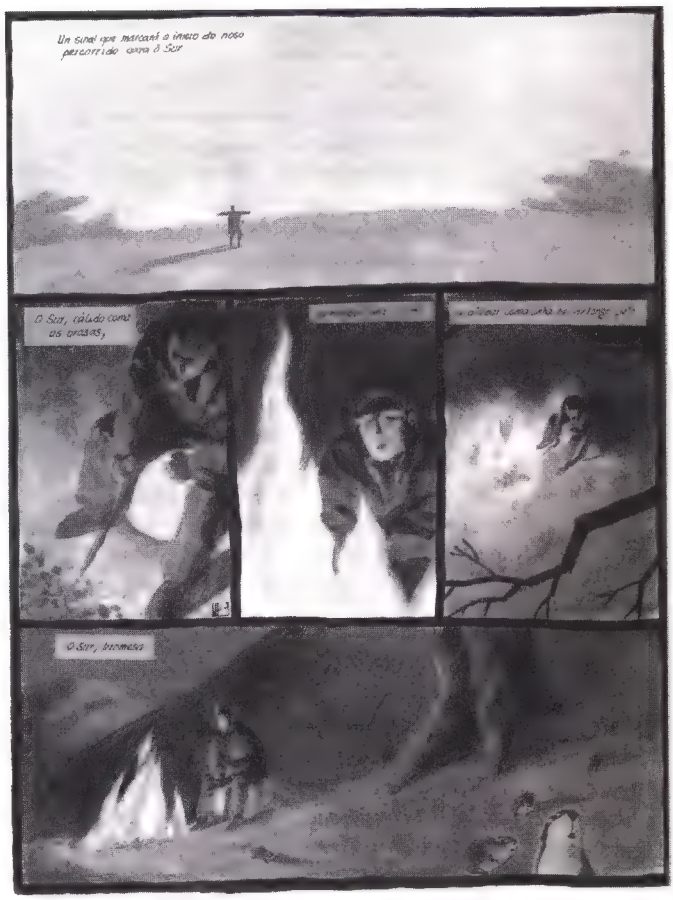
En esta época empiezas a recibir más encargos para proyectos "de prestigio". Una de ellas es *Silencio de Oboe*, para la revista *Luzes de Galicia*.

Sí. Fue así, una de las primeras historietas con temática fijada por el editor. Siempre me gustó mucho hacer cosas de ese estilo porque me permitían cambiar registros, hacer ensayos sin tener que mantener una coherencia como en una serie larga. Y, sobre todo, a veces permiten explorar temas que, bien no te planteas, bien quedan relegados. Normalmente, cuando entras en esa dinámica de hacer volúmenes que recopilan toda una serie de historietas con un tema común, como *Quotidianía* o *Crónicas*, o libros que son una historia contada de un tirón o en capítulos, como *Stratos* o *Montano*, las historias cortas se van quedando guardadas en el armario. Estás metido en un proyecto largo y siempre las vas aplazando. Piensas: "Bueno, cuando acabe esto". Y cuando acabas aquello te metes en otra cosa. Los encargos son una válvula de escape que me permiten cambiar de registro de vez en cuando. Y, sí, hice *Silencio de Oboe*, *Las rutas del agua* y *Bis Repetita*, para Ikusager, otra para

Amnistía Internacional sobre Chiapas, el homenaje a Hugo Pratt en la revista *(A Suivre)*... hice unas cuantas. Algunas se recopilaron en *Páxinas Crepusculares,* un libro que sólo salió en gallego.

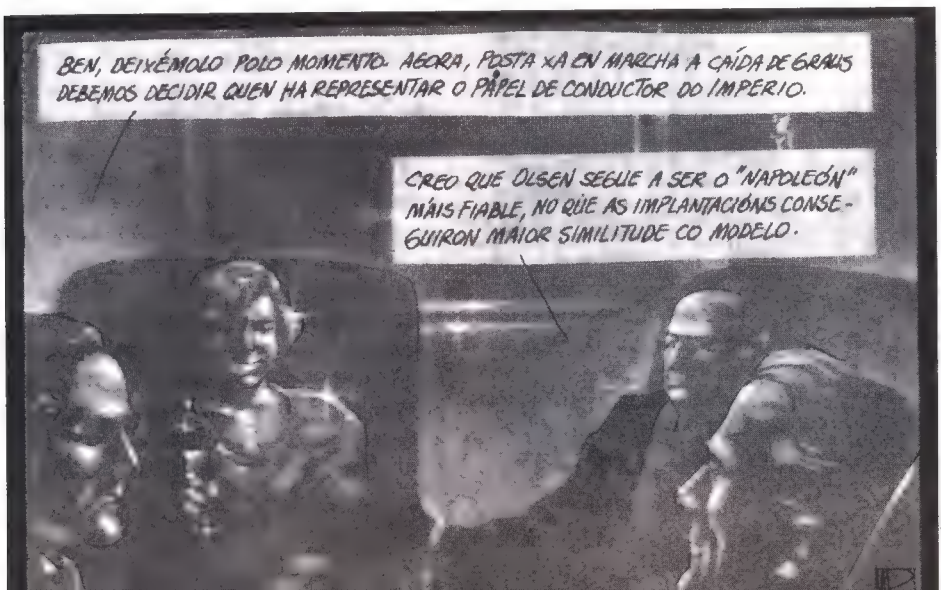
***Las rutas del agua* es una historia de corte expresionista. A Ernesto Santolaya no le gustó.**

Nada. Coincidió justo con el verano. Acabé la historia, la metí en un paquete y se la envié. Íbamos tarde, como se hacen siempre los libros. Y yo estaba agotado. Fue mandar el paquete y marcharme unos días. Cuando volví, el contestador estaba lleno, pero lleno, de mensajes de Ernesto. No me amenazaba físicamente, pero se lamentaba de todas las maneras imaginables. Yo lo entiendo perfectamente. Él esperaba otra cosa, estoy convencido. Santolaya me conocía desde hacía bastante tiempo, sabía de mi ramalazo político y pensaría: "Nada, a este le pido una historia sobre el conflicto Norte/Sur y me hace un panfletón". A nivel gráfico me imagino que esperaba algo más realista o mas académico. Cuando me propuso el tema me encantó y cuando vi la lista de la gente que colaboraba, que estaba llena de sudamericanos que lo vivían en propia carne, lo tuve muy claro. Me dije: "¿Qué coño va a decir un europeíto del conflicto Norte/Sur que no diga un Breccia, un Nine o cualquiera de estos muchísimo mejor?" Me planteé dar otra visión y me salió *Las rutas del agua.* A Ernesto no le gustó nada. Pero nada, nada. Después fue dulcificando su postura, si le preguntas hoy incluso dice que le gusta, porque cuando se presentó en Vitoria el propio Breccia dijo que le gustaba mucho. Felipe Hernández Cava siempre dijo que era lo que más le gustaba de mi trabajo y que era un culmen de historieta española. Hubo gente que empezó a hablar muy bien de aquella historia y Ernesto fue moderando el discurso. Entonces me decía que sí, que lo entendía, pero que a él no le gustaba. Últimamente me dijo que sí, que ya le gustaba. La verdad, es una de mis historias más queridas. No sé si porque no le gustó a Ernesto y tienes esa tendencia natural a sobreproteger a los hijos malqueridos. Para mí es la mejor, con diferencia, de las tres que hice para Ikusager. Es una de esas historietas que yo incluiría en una supuesta antología mía. Si me dieran a escoger, *Las rutas del agua* estaría seguro.



Arriba: Las rutas del agua, una mirada al sur desde el frío e inhóspito norte. Debajo:El poder, siempre presto a perpetuarse (Bis Repetita).

Abordas el tema del sur desde el bagaje cultural de un habitante del norte.


BEN, DEIXÉMOLO POLO MOMENTO. AGORA, POSTA XA EN MARCHA A CAÍDA DE GRAUS DEBEMOS DECIDIR QUEN HA REPRESENTAR O PAPEL DE CONDUCTOR DO IMPERIO.
CREO QUE OLSEN SEGUE A SER O "NAPOLEÓN" MÁIS FIABLE, NO QUE AS IMPLANTACIÓNS CONSEGUIRON MAIOR SIMILITUDE CO MODELO.

Claro. Tomaba como anécdota el fenómeno de la huida hacia el sur de los lemmings. Cuando el índice de población sobrepasa un umbral tolerable inician una alocada carrera en la que ni comen ni duermen hasta que llegan al mar los que no han muerto por agotamiento o no han sido comidos por el camino. Y allí se tiran. Se suicidan. La población que queda son los cuatro despistados que no emprendieron la travesía. A mí me parecía muy bonita esa obsesión. De repente, toda una colectividad que se tira hacia el sur. Hice un poco ese juego con el sur tópico y mítico que hemos aprehendido culturalmente. Es la concepción del sur que tenemos aquí. Desde el norte, desde el frío, desde la lluvia, el sur es sol y flores. Es, casi, la misma tesis de la película de Erice, *El Sur*. Era una historieta pensada para que funcionara en un libro colectivo donde se iba a dar la visión real del sur. Era, incluso, la justificación de por qué yo no hacía una historieta política. Porque, en el fondo, arrastraba ese lastre mítico de un sur idealizado y había en el proyecto otras personas más que capaces para dar esa otra visión. Era complementaria porque es otra faceta más de ese problema. Creo que, entre otros, el problema del sur es que desde el norte se ha visto con mentalidad de touroperadores. El sur es un sitio donde ir a pasarlo bien. Siempre ha estado dulcificado y mitificado.

***Bis Repetita* le gustó más a Santolaya, ¿no?**

Sí, sí. *Bis Repetita*, sí. Era para un libro de conmemoración del bicentenario de la Revolución Francesa. Cuando se la mandé me dijo algo así como: "¡Esto sí es una historieta! ¡Esto sí!" Pero lo hice así porque la historia que quería contar encajaba de esa manera, no porque a Santolaya no le hubiera gustado *Las rutas del agua*. Ernesto siempre me propuso temas muy jugosos. Muy, muy jugosos. Y *Bis Repetita* me resultó muy interesante. Me atraía una figura como Dantón, con la terrible contradicción que conllevaba ser el ideólogo de toda aquella maquinaria revolucionaria y asistir a su desmán, al descontrol, y acabar siendo víctima de su propia máquina. Por un lado estaba él, como figura. Por otro, a nivel político, entroncaba con lo que comentábamos antes, lo del poder. El poder se perpetúa a sí mismo y no importa quién lo ponga en marcha, quién lo controla en un momento determinado. Siempre acabará eliminando a aquel que le moleste.

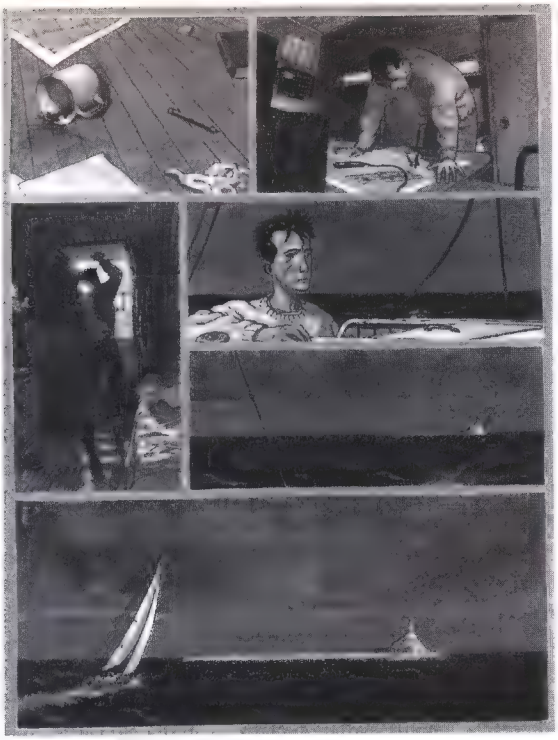
La alegría por la caída del muro duró poco en Europa oriental (Collage de una renuncia).

Manejas la idea de Leopardi en *Il Gatopardo*: todo cambia para que todo permanezca igual.

Sí, es la misma de *Stratos*. En el fondo es un convencimiento que tengo. Creo que es así. No para que quede igual, pero casi. No creo que sea tanto un sistema circular como helicoidal, la figura geométrica del ADN. Muy cerrado. En cada vuelta se avanza poquito, porque está muy comprimido, pero sí hay cambios. Ocurre que se manejan siempre dentro del mismo sistema de coordenadas. El poder obra siempre de la misma manera, el dinero siempre obra de la misma manera, la ambición... y como consecuencia de todo eso, tal vez por esa ley natural de la que hablábamos, va habiendo un progresión al margen de todas esas barrabasadas.

Entre las historietas de *El muro*, destaca *Collage de una renuncia* por su escepticismo y los riesgos que asumes.

Era una situación similar que en la del sur. Además, lo recuerdo perfectamente, fue lo que pensé cuando salió en el avance informativo la caída del muro: "¡Mecagüendiez! ¡Toda la gente que ayer palmó por culpa de este asunto!" Es mi obsesión con el tiempo y con el azar, cómo juega el azar sus bazas. Es trágico. Los griegos lo entendían y lo manejaban muy bien en su teatro. Sabían manejar el azar y su componente más trágico. Tal vez sea porque siempre trato de mantener una cierta distancia con la realidad y con los hechos, pero en medio de aquella borrachera de optimismo pensé que la caída del muro de Berlín no solucionaba nada. Era genial que cayera el muro, que se eliminara. Pero me preocupaba aquella gente del otro lado porque los estaban echando a una selva para la que no tenían ningún tipo de defensa, como se ha visto. Me preocuparon todos los que habían estado pringándola ahí para que al final, en cinco minutos, casi como en un juego de dados, se desmontara todo ese tinglado. Veo lo casual y lo



falsa que es esa realidad aparente de las ideas, de la política y de todo esto. No entiendo que se pueda matar ni luchar, en el sentido más físico de la palabra, por defender una ideología o una idea.

UN TRAZO EN LA INMENSIDAD DEL OCÉANO

***Trazo de tiza* tuvo una gestación muy larga. Ya en 1989 hablabas sobre ella en alguna entrevista.**

En realidad casi todas. Lo que pasa es que en *Trazo de tiza* se hizo más evidente. Al principio, como publicaba lo que podía, no se notaba. Pero entonces dejo de colaborar en *El Jueves*, dejé de hacer otras cosas. Y me entrevistaban: "¿Por qué dejas tal?" "Porque estoy haciendo *Trazo de tiza*". Al principio nadie me hacía entrevistas y, por tanto, nadie sabía cuanto tiempo llevaba trabajando en *Stratos* o en *Fragmentos de la enciclopedia délfica.*

En términos generales, *Trazo de tiza* no fue muy bien comprendida.

No. Pero *Trazo de tiza* fue, con diferencia, mi libro más vendido, más premiado y más elogiado. Sospecho que hay muchos que lo han elogiado sin entenderlo. También es bueno. Es decir, que se llegue a pensar así demuestra cierta madurez, ¿no? En ese sentido, como autor estoy integrado dentro de los círculos, llamémosles así, habituales. Mi caso no es el de autores de culto, como Mattotti o Loustal, que tienen un público reducido. Yo, más o menos, disfruto de una posición ideal: seguir haciendo siempre lo que me de la gana y contar con el respeto de los editores porque dan por supuesto que no van a perder dinero conmigo. Me editan los libros más raros que les presento. Creo que hay historietas tanto o más maduras que *Trazo de tiza.* ¿Qué pasa entonces? Algún año antes La Cúpula publicó en España *Fuegos* de Mattotti y vendió muy pocos ejemplares. Intentos como ése no transcienden, se mueren en sí mismos. Cuando Casterman lo tradujo en Francia, empezaron a lloverle premios. Supongo que se convirtió en una coartada para muchos lectores y opinadores que vieron una oportunidad de valorar un tipo de historieta que normalmente no llega a tener difusión, que es muy minoritaria. Confieso que hice *Trazo de tiza* convencido de que lo íbamos a leer yo y cuatro a quienes no les iba a quedar más remedio porque eran amigos míos. Suponía que encontraría en Angulema a determinados colegas y me dirían: "¡Coño! ¡Qué bonito tu libro, Miguel!" Pero nunca pensé en que le fueran a dar premios ni que le gustara así al público.

Creías que el lector habitual de historietas sobrevolaría por encima de ella. Incluso planificaste dos finales alternativos, nunca publicados, que les suavizaran la experiencia.

Sigo sospechando que aún funciona así. Me consta que a muchos lectores *Trazo de tiza* les gusta por otra serie de cosas, que les gusta visualmente, por la ambientación o por esa historia entre amor y sexo que pueda haber. Pero no les ha quedado claro qué es lo que pasaba y no lo han leído dos veces. Sólo ven una historia rarita, como pueda ser una película de Fassbinder. Pero la historia no es simplemente una paja mental, tiene una coherencia. En ese sentido soy muy respetuoso con los lectores y pienso

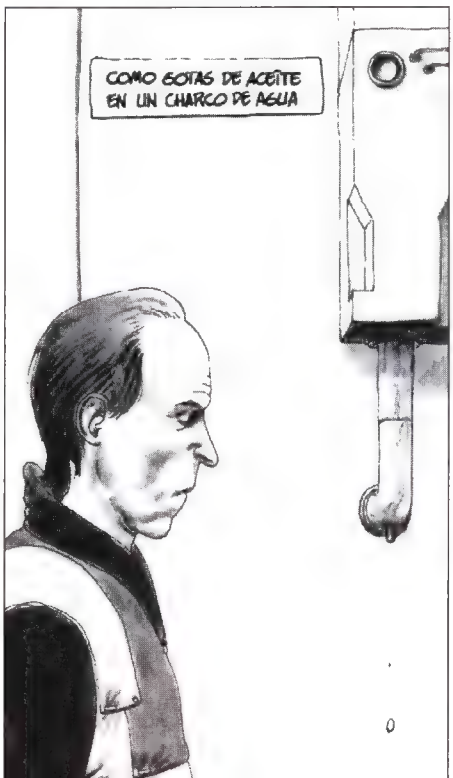
Arriba: Trazo de tiza tuvo una gestación prolongada. Debajo: En Trazo de tiza el detalle más nimio puede tener una importancia capital.

que un señor no tiene por qué pagar dinero para verme freír un huevo. Se supone que si tengo un restaurante es porque sé hacer algo más complicado que un huevo frito. Puede apetecerte un huevo frito, más que un plato de *nouvelle cuisine*, pero te lo puedes hacer en casa y, si vas a pagar, tengo que hacerte algo un poco especial. La historia es coherente. Desde el principio doy pistas suficientes para entenderla. Hablo de Borges, hablo de Bioy, hago citas explícitas de obras suyas y de Tabucci. Tampoco es tan complicada; parece que estamos hablando de metafísica y no es para tanto.

Su complejidad es estructural, dejando aparte tu juego al equívoco.

Claro, claro. Ése es uno de los problemas. El lector de cómic no está habituado a enfrentarse con estructuras diferentes de la puramente lineal de planteamiento, nudo y desenlace. Como quintaesencia de la complicación se ha incorporado el flash-back, pero eso es algo tan superado en narrativa que parece un poco absurdo limitarse a ello. En cuanto al equívoco, soy honesto y digo que parto de una propuesta de Bioy y Borges donde se plantea una novela en la que se engañe al lector ocultándole cosas. Yo, de hecho, soy más honrado que ellos porque no llego a ocultar nada. Proporciono todos los elementos necesarios para desentrañar la historia. No siempre en primer plano, pero es ahí donde exijo al lector que sea activo. En realidad propongo un juego de complicidad algo más profundo que la simple lectura lineal. Si el juego no se establece, no sirve de nada. Puedes leerlo, entender la historia de una manera o de otra y ya está. O puedes entrar en ese juego. También explicito que me dirijo a cierto tipo de lector. Entre toda la gente que lee hay un núcleo que, además de leer, le gusta la lectura. Se puede ser experto en literatura y leer muchísimo sin tener especial pasión por el acto mismo, pero hay quien se lee hasta los anuncios. Para ellos el juego del código de lectura es un añadido. Se une el disfrute de aquello que te están contando con el de ese juego semiótico. Plantear una historia en la que el juego fuese únicamente de código me parecía una chorrada. Hubiera sido un pecado hacer pagar para ver jueguecitos de código. Pero utilizar muchos recursos para complicar estructuralmente la historia y darle diferentes niveles, eso sí me parecía divertido. Firmando ejemplares en Francia me vino una señora de unos cincuenta años con una libreta donde tenía todas las anotaciones que fue haciendo durante las lecturas. Se había leído *Trazo de tiza* ocho o diez veces y lo había pescado todo. Entendió que, además de una historia, es un mapa para jugar a recorrerlo. A otro nivel puede entenderse como el juego del cotilleo. Apelo a la curiosidad pura, a esa atracción que sentimos por conocer cómo fueron realmente las cosas. Cada cierto tiempo nos encontramos, por ejemplo, con una nueva interpretación de cómo fue el asesinato de Kennedy .Que salga alguien dando datos que no se conocían tiene un atractivo especial. Puedes entender la historia, pero si te dicen que hay más elementos, puedes sentir la curiosidad de acabar por conocerlos todos. O puedes no sentirla, leerte el libro, gustarte o no y punto. Pero bueno, detrás había esa propuesta de segundas lecturas.

El último Homo sapiens medita su soledad (Fragmentos de la enciclopedia délfica).



***Trazo de Tiza* es una de tus obras donde el tema de la incomunicación se hace más evidente.**

De hecho, poco después de publicarse hubo alguien, un periodista o un crítico, que al entrevistarme me dijo que mi obsesión por la incomunicación era un elemento conductor en toda mi obra desde *Fragmentos de la enciclopedia délfica*. Y es cierto. Hasta entonces estaba convencido de que cada uno de mis libros era diferente, tanto en grafismo como en temática. Ésa fue la etiqueta con la que empecé a ser clasificado aquí, en Francia, en Alemania... en todos los sitios donde publicaba. En ese momento caí en la cuenta de que con mucha frecuencia introduzco personajes que tienen problemas de relación con los que tienen alrededor. En *Fragmentos*, a bote pronto, hay una historia muy corta, de cuatro páginas, que se llama *Aceite*. En ella el último *homo sapiens* pasea mientras medita sobre la comunicación absoluta que se establecía entre él y el resto del mundo. También hay otra de un tío que es un individualista acé-

El Atlántico, presencia constante en Trazo de tiza.

rrimo y vive un momento en el que la sociedad funciona sólo por grupos y no consigue integrarse. Ni mucho menos me lo pongo como meta. Es inevitable. Escribo una historia y cuando la tengo finalizada la leo y digo: "¡Coño! Otra vez vuelve a salir". Todos tenemos obsesiones y ésta... supongo que tendría que psicoanalizarme para saber de dónde me viene. Pero, sí, es una constante muy evidente. Otra, más sutil, es la del tiempo. También desde el principio. El tiempo en su concepto más material, el tiempo que transcurre, el tiempo que pasa. En *Stratos* es una pieza fundamental. Y en el *Manantial de la noche.* Gasto viñetas en hacer palpable el paso del tiempo, en mostrar que las cosas cambian. Y también llegó a convertirse en tema porque en *Trazo de tiza* el tiempo es uno de los elementos fundamentales de la trama. No es tan evidente como la obsesión por la incomunicación. Más que por la incomunicación, por la comunicación fallida, por la incapacidad para comunicar perfectamente, que tú pretendas contar X y que la mayoría entienda H o Z. Siempre me ha cabreado mucho estar diciéndole a un amigo A y que te entienda B: "¡Mecagüenlaputa! ¡Cómo es posible! No, hombre, no te digo eso, te digo que tal." "Ya, ya, si te entiendo." "No. No me entiendes".

EL CINE TIENE CAPACIDAD DE CONVICCIÓN. EN CAMBIO, LA HISTORIETA ES EVOCACIÓN.

Otra cosa que llama la atención en *Trazo de tiza* es el espacio netamente atlántico que evocas. La presencia constante del océano, el faro, los acantilados... ¿Tiene relación con un cambio de residencia?

No. Excepto el año largo que pasé en Barcelona, ya vivía aquí. Llevaba tiempo haciendo historias muy urbanas y ésta, desde el primer momento, no se por qué, la planteé en una isla. A partir de ahí surgió el resto. Supongo que en el subconsciente tenía un poco el ambiente de *Cul de sac,* aquella película de Polanski. Era una especie de castillo aislado por la marea. No es una isla, pero...

No es una isla física, pero sí emocional.

Claro. Yo pretendía aislar aquellos personajes y desligarme por una vez de otra constante en mi obra: el rollo social y la colectividad. En ese sentido, tenía lógica, además de cierta carga poética, utilizar una isla como elemento puramente descriptivo de la historia.

En este libro aúnas un trazo de corte realista con un uso expresionista del color.

Sí. El estilo se acerca al fauvismo, precisamente el movimiento que se situó entre impresionismo y expresionismo. Pretendo convencer al lector de que eso puede estar sucediendo realmente, por tanto los personajes están caracterizados de una manera realista. Pero los códigos de color y dibujo, con halos de colores en los personajes, dotan el conjunto de un sentido de irrealidad. Lo trastoca. Ésa es una de las primeras claves que ven algunos lectores. La página cero, el seminaufragio del barco de Raúl que sitúo antes de los créditos, es plenamente realista. La primera página de la historia, hasta que él baja del barco y entra en la taberna, continúa siendo realista. Incluso tiene línea, todos los contornos están bien definidos. A partir del momento en el que entra y se lava pierde la línea de tinta. De hecho, fluctúa. Hay partes de la historia en las que la línea se difumina todavía más, otras en las que lo hace menos. Es como un banderazo de salida, porque le estoy diciendo al lector que ahí cambia algo, que no es casual.

Es algo que sólo se puede hacer en cómic. En cine sería muy obvio.

Evidentemente. Aunque a la larga se podrá hacer en cine, pero hoy por hoy... Es muy obvio porque estamos acostumbrados a ver un cine de imagen real al cien por cien. Todas las técnicas de postproducción que se han ido incorporando con la informática se destinan a potenciar. Nos convencen de que esos monstruitos son reales y tal. A nivel de cine comercial, porque hay intentos de cine de autor, no se han planteado por ahora utilizar las técnicas de postproducción para alterar la imagen y tener una concepción... Pero igual tampoco tiene mucho sentido.

Es un elemento que nos hablaría en contra de ese falso paralelo directo entre historieta y cine. Un recurso que en historieta puede funcionar muy bien, en cine no lo haría.

Sí, sí. Parece mentira que lo halla dicho él, pero Manara comentaba, y tiene razón, que lo que dibuja y en historieta puede quedar bien, llevado al cine es una guarrada. Es cierto. El cine tiene capacidad de convicción. Tú te sientas allí y crees que aquello que sucede en una pantalla es real. Ves una muerte y esa persona... se muere. Incluso puede darse, si la película es lo suficientemente bestia o tú eres lo suficientemente sensible, que no lo soportes y tengas que irte. Te crees los efectos, el truco y todo. Ése es el fin último, convencerte de que eso es real. En cambio, la historieta es evocación. Es como cuando Kafka comienza *La metamorfosis* diciendo que Samsa se despierta en su cama sintiendo que tiene elitros. Entonces, una de dos, o tú estás dispuesto a admitir ese punto de partida y a partir de entonces ya te crees toda la historia, que es un locura y una maravilla, o te niegas a seguir. Pero ves *La metamorfosis* en imágenes y es ridícula. Imagínate un tío echado en la cama con pinta de escarabajo. No hay por dónde cogerlo. Ese poder de fascinación que pueden tener la historieta o la literatura no tiene nada que ver con la forma en la que te llega el cine. El cine, además, no te permite reflexionar, porque el ritmo de lectura te lo marcan el montador y el realizador. Entonces, tú ves las cosas al ritmo que te imponen y no puedes ir hacia atrás, a revisar. Lo puedes hacer con el mando a distancia del vídeo, pero nadie va a ver una película hacia delante, hacia atrás, hacia delante, hacia atrás... No te puedes demorar observando todo, la cara, el color. No. Es una forma completamente diferente de entender y de trabajar la imagen. Con los dibujos animados ocurre algo similar al cómic. De hecho, las compañías eso lo saben. El 3D es una alternativa más, pero en absoluto supone una sustitución de la animación tradicional. Porque el 3D es lo del cine, es convicción. El fin último del 3D es hacer *Parque Jurásico* sin actores, es hacer realismo. Hasta ahora sólo hicieron los bichitos porque es complicadísimo hacer seres humanos, quedan agarrotados. Si los de Pixar hubieran podido alcanzar el nivel de los dinosaurios de Spielberg para hacer *Toy Story* no hubieran hecho muñecos. El dibujo animado, lo mismo que el cómic, es una convención. Son rayas que nosotros interpretamos. Claro, eso no tiene nada que ver con una fotografía, donde tú ves la representación física. Uno de los elementos más potentes con los que se puede trabajar en cómic es esa virtualidad del medio de representación, que nos permite aceptar códigos tan diferentes como el de Bilal, el de Max, el de María Colino... cualquiera. Da igual que cada uno utilice sistemas más o menos diferentes, los interpretamos correctamente. Eso le da una fuerza al mensaje, a la obra, que con una cámara sólo puedes buscar a través de elementos secundarios. La iluminación, la dirección de actores... pero no. Al final, una película de Peter Greenaway se parece a una de Huston mucho más de lo que se podrán parecer dos historietas de dos autores diferentes. Incluso entre Chaland y Torres hay, seguramente, menos contacto que entre Greenaway y Ford. No conceptualmente, pero sí en el producto final. En cine incluso los actores son arquetipos, porque es un número reducido. Aceptamos que el que era policía en la película anterior, en ésta es astronauta y en la próxima es un borracho. Pero es la misma persona. Estamos haciendo un gran esfuerzo de aceptación, nos convencen a través de ese universo tan real de la pantalla. En la historieta ni siquiera se mueven. En la historieta, el lector inventa los movimientos. El tiempo y el espacio son puramente virtuales.

Quizá esa sea la principal diferencia entre las concepciones occidental y japonesa de la historieta: la elipsis narrativa.

Claro, claro. El manga no existe la elipsis como forma narrativa. La televisión también ataca claramente al sentido elíptico. El cine lo ha ido perdiendo, cada vez es más lineal. Recuerdo, en una sección de gazapos de una revista de cine, donde un tipo comentaba un error de una película de Clint Eastwood. Describía la escena: Eastwood llegaba en coche a su casa, a un edificio de pisos, entraba en el portal con la chaqueta puesta y sube tres o cuatro pisos andando. Abre y entra en el piso con la chaqueta al hombro. Decía que aquello era un fallo de raccord. No. Eso es una elipsis. Empezó a subir las escaleras y se quitó la chaqueta. Puedes interpretar que el piso estaba muy arriba y se cansó, que hace calor... un montón de cosas. Pero no decir que es un fallo de raccord. Eso es una consecuencia de que están primando lenguajes y códigos más simples. La elipsis es uno de los logros más importantes de la cultura occidental en todo medio narrativo. Es un concepto difícil de aprehender, lo ves con los chavales. La interpretación correcta de la elipsis es una de las cosas que más les cuesta llegar a entender. El cómic es el lenguaje más elíptico que ha inventado el ser humano. Dirijo una revista gallega de historieta que se llama *Elipsis*. La gente me pregunta si el nombre se debe a la figura geométrica. Lo tuve que explicar en el editorial del primer número.

AFECTOS TANGENCIALES

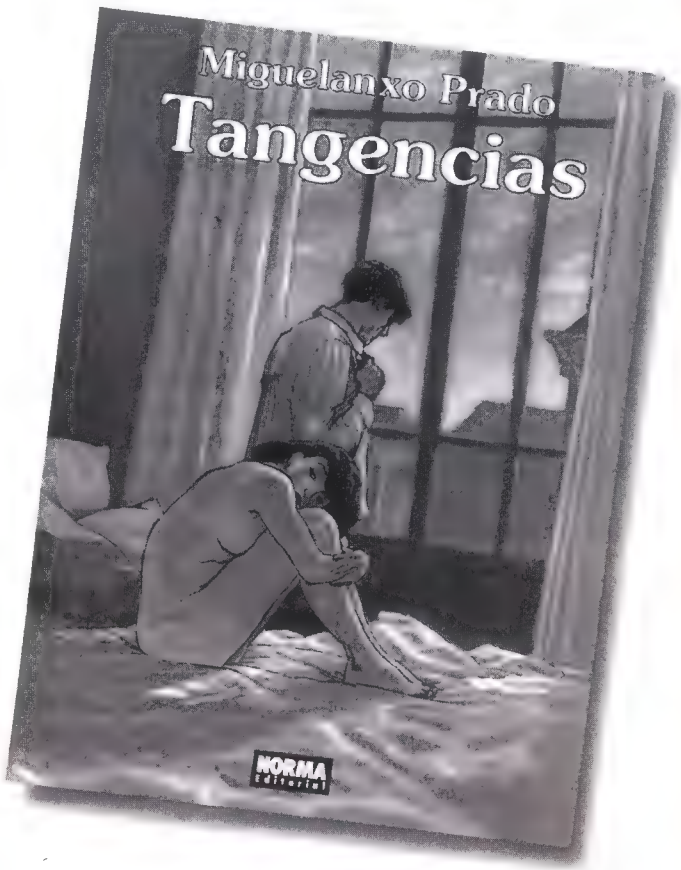
A pesar de retratar relaciones afectivas, puntos comunes de las historietas de *Tangencias* son la incomunicación y la soledad.

Claro, básicamente es eso. Son siete historias de incomunicación. Escogí plasmarlas a través de parejas porque me parecía algo así como la reducción más efectiva que podía hacer. No hay mayor incomunicación que la que se pueda darse entre dos personas cuyo vínculo es el amoroso. Además, ni siquiera versaban sobre las relaciones amorosas o las relaciones personales en general. Se centraban en una franja social determinada. En *Tangencias* no hay ningún currito, sólo lo que ha dado en llamarse *beautiful people*. La idea que manejaba era que estábamos en un momento social y, en cierta manera, generacional en el cual se nos habían ido vendiendo una serie de motos, como la realización personal y la renuncia para conseguir algo. Era el momento de los trepas, del trabajo no como medio de vida, sino como medio de reconocimiento social. Efervescía aquella culturilla yuppie del medre, del trabajo como fin último en la vida y de la evolución o progresión personal en el más absoluto de los aislamientos. Creo que ha cristalizado y se ha ido extendiendo esa actitud Yo no tenía muy claro aquello. Me parecía, me sigue pareciendo, que tiene que ser muy triste llegar a los sesenta años siendo director de una planta química o accionista mayor de nosequé y que tus únicas relaciones hayan sido como el Guadiana y superficiales. Es un tópico, pero soy una persona que siempre ha valorado muchísimo la amistad. Para mí es una de las cosas que tiene más valor en la vida. Tengo pocos amigos, pero muy intensos. Siempre lo he dicho, lo que me ha dado mi trabajo, más que cualquier otra cosa, ha sido la oportunidad de conocer gente y tratar con ella más allá de una relación meramente profesional. Renunciar a todo eso para ser un cartelito en la puerta de un despacho me parece demencial. Si para llegar a algo tengo que renunciar a ser yo mismo, a tener hijos, a vivir donde vivo... ¡ni de coña! Antes planto lechugas y dibujo por las noches.

Otro denominador común de *Tangencias* es que juegas con los tópicos que se han formado en la cultura de masas en torno al sentimiento amoroso. Los tratas en clave de afectación y artificialidad.

¡Claro! ¡Es que era eso! Con *Demorado crepúsculo de octubre* sufrí una frustración profunda porque hubo un pilón de gente que creía que con aquella historia yo pretendía hacer poesía y lírica. Y lo que pretendía era ridiculizar aquellos dos mamones que decían aquellas chuminadas en aquel marco privilegiado. Era eso, caricaturizar toda esa gente "sensible" que te encuentras por el mundo y ves que pretenden vivir según un modelo romántico mal entendido. Estaba jugando con eso, con gente que conocía del mundo de la poesía y de la pintura que pensaba que irse a vivir a Venecia iba a inspirarle y darle valor como artista. Esas cosas la gente se las cree. Pretendía ser una caricatura en clave más o menos seria que se adentrara en lo ridículo que podía llegar a ser una ruptura amorosa como aquella. Salvaguardando un poco el personaje femenino porque era quien se daba cuenta, era el más sensato. Pero no, la gente se lo tomaba de otra forma. Había gente que decía: "¡Qué bonita, qué sublime!" Otros decían: "¡Dios, qué cursilada!". Quería que me tragase la tierra porque poquísimas personas entendieron mi intención, lo cual demuestra, claramente, un fallo por mi parte. Si no se entiende mayoritariamente en la forma que tú querías, macho, has metido la gamba.

En Tangencias se pudo ver un Prado aparentemente más intimista.



En ello puede influir el tratamiento gráfico que le diste.

La estética era una estética preciosista, muy

melancólica. Yo quería salvar el entorno. Que aquellos dos fueran unos impresentables no tenía que conllevar que ciertos elementos con los que hacían poesía cursi no fueran realmente emocionantes. Por muy cursi que nos parezca un póster de Venecia en invierno... ¡Venecia en invierno es la hostia! Pero hacer poesía con eso sí es cursilería. Umberto Eco, creo que era él, hablando de la postmodernidad, decía que la cuestión no era tanto no inventar nada, puesto que estaba todo inventado, sino que al utilizar referentes se hiciera sabiamente y de manera elegante. Aquí hay un poco de eso. El entorno era realmente nostálgico y melancólico y podía dar pie a una bonita historia. Pero no para contarla y hacer ripios.

¿SABES, CARLOS? NO ESTOY SEGURA DE SI NOS DEJAMOS POR CONVICCIÓN O PORQUE ESTÉTICAMENTE ES EL FINAL MÁS ADECUADO PARA NUESTRA HISTORIA

Arriba: Demorado crepúsculo de octubre, una frustración (Tangencias). Debajo:Prado dirige una mirada púdica al sexo en Tangencias.

Algo que caracteriza tu trayectoria y en *Tangencias* se hace más patente es la manera que tienes de escenificar el sexo. No renuncias a la sensualidad, pero lo planificas de una forma poco directa, casi púdica.

No es, ni mucho menos, cuestión de autocensura o tabú. Al contrario, es una temática que me resulta muy sugerente. Pero siempre he pensado que las historias en plan erótico ya las hacen muy bien Manara, Pichard y Altuna. Nunca tuve una historia así en la cabeza. Seguramente es porque yo no tengo una cultura de tebeo previa. Cuando algo empieza a convertirse finalmente en historieta e inicio la planificación y el dibujo es una historia que ha dado vueltas por mi cabeza y por carpetas, que he abocetado, que he ido escribiendo. Así difícilmente haces una historia en plan *El Clic*. Por lo menos a mí no me sale. El sexo tratado de esa manera entronca directamente con el *voyeur* que todos, en mayor o menor medida, llevamos dentro. Es claramente visual, pero a mí no me sale. Como mucho puede salir una escena erótica dentro de la historia que escribo. En ese sentido no soy visual, cuando hago una historieta escribo mucho, y le doy muchas vueltas. Así es muy difícil que te salga una historieta de sexo tipo Manara. Yo, de hecho, insistía mucho en ello cuando salió *Tangencias* en Francia, que lo publicó Albin Michel. El editor no paraba de presentarlo y anunciarlo como la obra erótica de Prado. Yo decía: "Pobre del tío que se gaste los francos pensando que se va a llevar un libro erótico porque va a destemprar". En el más puro sentido de la palabra las historias de *Tangencias* son eróticas, pero creo que son más femeninas de lo que pudiera ser la concepción más contundente de Manara o Altuna. Son eróticamente femeninas. En Francia ha sido un libro que he firmado mucho para mujeres. Me comentaban que no les resultaba ofensivo. Aquello me convenció de que iba más en una línea de erotismo femenino.

Un tema que sí pareces eludir, y cuando lo tratas lo haces muy distanciado, es el abuso. Estoy pensando en escenas como la violación en *Trazo de tiza* y el empalamiento en *La ley del amor*, el libro que ilustraste de Laura Esquivel.

¡Joder! El empalamiento me costó... Fue la única discusión que tuve con Laura Esquivel. Intenté convencerla para cambiarlo porque no quería hacerlo. Me resultó muy duro. En general la violencia realista, como una paliza en *Crónicas Incongruentes*, en la historia aquella de un chaval al que su padre le da palizas. Es la única historia que no tiene nada de gracioso. No se

cómo la coloqué ahí. No recuerdo bien cuál fue el detonante de aquella historia. Supongo que leería alguna noticia de malos tratos. En el caso de la violación de *Trazo de tiza*, era una cuestión de utilización de recursos. Era un elemento de la narración que definía tanto a los personajes que ejercían la violación como a Sara, la mujer que la sufría. Es cierto, estamos hablando de un tipo de escenas que no se prodigan en mi trabajo. No es una cuestión de autocensura, son cosas que no excluyo de antemano, pero no me gusta introducir los ingredientes como puros ingredientes. Es decir, ahora pongo una teta para que venda un poco más. No. Si viene a cuento, si me parece que puede resultar eficiente lo utilizo, y si no, no.

Ya que estamos en ello, me resulta llamativo que la drogadicción esté ausente en tu obra, porque perteneces a una generación española en la que la droga causó auténticos estragos.

Supongo que ese sí es un caso de autocensura. Me ha golpeado muy de cerca, ha afectado a gente con la que he tenido fuerte amistad. Uno de los últimos Arno, el francés. Lo he vivido dentro de la profesión, en gente del entorno de *El Víbora*, Pazienza, Tambourini. Y fuera, en amigos del mundo del cine o de la televisión. Y a mí me ha parecido siempre tan... A menudo he tratado temas que son para pocas coñas, pero no se me ocurre cómo frivolizar con la droga.

COSAS DE NIÑOS

***Pedro y el lobo* se integra bien entre tus trabajos de ilustración de libros infantiles.**

Sí. Lo que pasa es que ahí me salió un poco de aquella manera. Cuando se planteó hacer *Pedro y el Lobo*, para mí supuso la oportunidad dirigirme a un público más infantil, algo que me rondaba la cabeza hacía tiempo. Me preguntaban muchas veces por qué hacía siempre historieta para adultos y me apetecía hacer algún tebeo para niños. Llevaba tiempo ilustrando algún libro de vez en cuando y tenía eso en la recámara. Pero decidir cómo hacerlo fue peliagudo, porque, a veces, los modos de hacer que te parecen bien en los demás no eres capaz de asumirlos. Por ejemplo, puedes ver un tío con tanga y pensar: "Lo lleva bien, pero no salgo con eso a la playa ni loco". Con esto de la literatura y la ilustración infantil he tenido muchas veces la sensación de que hay muy pocos autores que realmente hagan ilustración para niños. Puede gustarme el resultado, pero cuando lo intento asumir me da la impresión de trabajos hechos por adultos que quieren pensar como un niño, que quieren aparentar tener la mano de un niño e imitan la torpeza infantil buscando su inocencia. Para dibujar como un niño y que tenga encanto hay que tener un punto muy especial. Hay ilustradores que tienen ese punto de candor maravilloso. Pero eso es muy difícil y, en general, se falla estrepitosamente y se ofrecen unos resultados ñoños. Veo por mis hijos que a sus destinatarios no les gusta. Lo veo por mí mismo, porque conservo muy frescas todas esas sensaciones. A un niño lo que le gusta, lo que admira es aquello que no puede hacer. Se matan intentado imitar lo que les gusta. Si les ponen un dibujo igual o peor que el que ellos mismos hacen, les deja fríos. Creo que la mayor parte de las veces el resultado es una cagada, una ñoñería o una tomadura de pelo para los propios chavales. La verdad, anduve meditando mucho cómo podía contar *Pedro y el lobo* para críos. Al final decidí que lo iba a hacer lo mejor que podía. Nada de rebajar el listón, nada de hacer un dibujo más, entre comillas, infantil. No, no. Lo hice a mi estilo pero intentando recuperar la sensación, que tenía muy vívida y muy clara, de cómo me imaginaba los cuentos que me contaban. De pequeño no me los imaginaba con cabezas redonditas y palitos. Cuando salía un bosque, por ejemplo el de Caperucita, lo imaginaba muy oscuro, negro. Y el lobo que imaginaba era de cagarse de miedo. No era un lobo psicodélico. Traté que *Pedro y el lobo* tuviera alma infantil, visualizar los elementos como lo haría un niño. Por eso el lobo está sobredimensionado, es más grande de lo que es ningún lobo. Y el bosque es más negro de lo que es ningún bosque. Y la luz es un tanto extraña, un poco onírica, fuera de la realidad. De hecho, está situado en un instante indefinido: puede ser el crepúsculo, puede ser el amanecer, puede ser cualquier momento. Traté de crear la pura sensación del niño en el bosque. Estoy conven-

El empalamiento, objeto de discusión con Laura Esquivel (La ley del amor).

El bosque en la mirada infantil (Pedro y el Lobo).

cido de que los chavales no son tontos y pueden apreciar perfectamente el trabajo gráfico. De hecho, les gusta. Cuanto más les asombra, más les gusta.

Tu texto ofrece niveles diferentes de lectura. No es una obra pensada exclusivamente para disfrute infantil.

Tenía claro que quería reescribir, en cierta forma, la historia. Quería cambiarle el final, y quería cambiar los sentimientos de los personajes.

El diseño de personajes para *Club Xabarín*, ¿fue tu primera experiencia en el terreno de la animación?

Sí. Lo que pasa es que inicialmente Xabarín no nace para ser un personaje. Se creó como primera piedra de todo un conjunto de elementos que irían definiendo el envoltorio de un programa. El club tiene la misma fórmula de *Club 33* en Cataluña, *Super Uno* de Euskal Telebista o *Megatrix* de Antena 3. Es un programa cajón que incluye toda la programación infantil y adolescente: dibujos animados, concursos, algunas secciones propias. La cuestión estaba en dotar al club de un estilo propio a nivel visual. Pensamos que eso se podría conseguir con cortinillas de continuidad, pero la idea no se llevó acabo hasta una segunda fase porque en aquel momento no había presupuesto para hacer animaciones. Entonces se optó por el uso de imagen fija que facilitara la comunicación constante con los socios a través de correo, enviándoles cosas como las típicas felicitaciones. Todo eso generó mucha imagen estática y nacieron Xabarín y su pandilla. Se les fue dotando de personalidad y se fueron creando las relaciones entre ellos, sin existir un por qué. Salían en tarjetas o salían en pósters. No habían historias alrededor de ellos y, en principio, daba lo mismo que uno fuera inocentón u otro gamberrete porque nunca quedaba en evidencia. A medida que el programa fue teniendo más socios, se aumentó presupuesto e hicimos las primeras ráfagas de animación y la cabecera. Fue entonces cuando empezamos a acariciar la idea, un tanto utópica, de hacer algún día animación más ambiciosa con Xabarín, bien una serie, bien una película.

Estáis preparando la serie *Os Vixilantes do Camiño*, de la que eres coguionista.

Xabarín es un éxito rotundo de público. La dirección de TVG comentó, con muy poca convicción, que habría la posibilidad de hacer algo más en animación. Le dimos vueltas y preparamos presupuestos. El proyecto de la serie estuvo prácticamente un año en el limbo de los despachos, dando vueltas y afinando. Cuatrocientos millones, que es el presupuesto inicial de estos trece episodios, era mucho dinero. Al final nos sorprendimos todos cuando recibió el visto bueno y finalmente se empezó la producción. Bueno, un poco nos ha ayudado el año santo compostelano de 1999 porque siempre hay más presupuestos para estas cosas y hemos sabido ligarlo muy bien.

THERE'S NO BUSINESS LIKE (TV) SHOW BUSSINES

¿Cómo te llegó el encargo de *Men In Black*?

Por teléfono. Se pusieron en contacto con Rafael Martínez para ver si estaba dispuesto a hacer unos bocetos de una serie que tenían en preparación. Mandaron la primera documentación y los contratos para encargarme los diseños de personajes. Después, cuando una vez allí conocí a la gente, me di cuenta de cómo juega el destino en estas cosas. Yo le llamo la botella tirada al mar: estás haciendo un libro aquí, en esta esquina del Atlántico, y no sabes a dónde llega. Vas recibiendo las ediciones y dices: "Mira, en turco, qué curioso". No te paras a pensar que si lo editan en Turquía será porque habrá algún turco que lo lea. Y no sabes quién es ese turco. Puede ser un vendedor de hamburguesas o un fabricante de tapices. Igual al fabricante de tapices se le cruzan los cables y decide que le gusta-

ría que le diseñase un tapiz. Porque las cosas son así. En Estados Unidos, los europeos nos dirigimos a un público minoritario. Nuestras tiradas son ridículas en comparación con las de superhéroes y son lectores, en cierto modo, elitistas. Nuestros libros no los compran lectores habituales de comic books, sino personas con otros intereses. Sospecho, después de haber estado allí, que el noventa por ciento de nuestros lectores deben de ser gente relacionada con el mundo de la animación y el mundo gráfico y visual, porque si no, no cuadran las cuentas. Comparaba las cifras de las tiradas de mis libros y todos los lectores que me iba encontrando por los estudios y que los tenían para que se los firmase. Los iba contando y pensaba: "Están todos aquí, no hay más". Fue una carambola de estas. Spielberg compró los derechos de *Men In Black* para hacer una serie de animación en coproducción con la Columbia, como la película. El estudio encargado de la animación creó el equipo y escogieron como productor ejecutivo a Richard Raynis, que fue el productor de los primeros *Simpson*. Al parecer, él fue fondista y llegó a la producción desde fuera del estándar, proponiendo algo tan novedoso en su momento como *Los Simpson*, por la que nadie apostaba un duro cuando salieron. Este hombre se había propuesto romper los clichés de animación estadounidense para televisión, que están muy estandarizados. Cuando empezó a trabajar en el proyecto de *Men In Black* dijo que le gustaría encontrar un creativo que diferenciara la serie. Empezaron a barajarse nombres y Alex Stevens, director artístico de la serie, me propuso sin que le prestaran demasiada atención. Según me contó el propio Alex, al poco tiempo Richard Raynis, con *Crónicas Incongruentes* en la mano, le dijo que ya había encontrado al grafista que quería. La decisión definitiva la tomaba el consejero delegado de la Sony, dueña de todo el tinglado, que resultó ser un lector fanático de mi obra. Si hubiera sido otro, yo no estaría haciendo la serie. Así es como me embarcaron en esta aventura.

¿Qué te atrajo de la propuesta? ¿Cómo han sido las condiciones de trabajo?

Me resultó muy apetecible porque era como hacer un master. Era una oportunidad estupenda para aprender. Aprendí en seis meses más que de lo que lo hubiese hecho en seis años por mi cuenta o siguiendo el ritmo normal de producción en Europa. *Men In Black* tiene prácticamente el mismo formato que *Os Vixilantes*: 13 capítulos de 25 minutos. Pero mientras los primeros trece de *Men In Black* se hicieron en ocho meses, los de *Os Vixilantes* van a ocupar casi dos años. Sobre las condiciones, respetaron mi trabajo al cien por cien. Fui un auténtico niño mimado. No tuve ningún tipo de presión ni mal rollo con los productores, no se dio la típica relación de pulso. En toda la serie creo que tuve que rehacer dos o tres dibujos. Además, por razones ajenas al propio diseño. Eran cuestiones de guión o cambios que se hicieron a posteriori. También tuvo su parte divertida. Yo hacía muchísimos años que no trabajaba en equipo, con gente alrededor. Fue divertido recuperar aquel ambiente. También fue una buena cura de humildad porque en historieta, sobre todo en historieta a la europea, tú te lo guisas y tú te lo comes. No estás habituado a que nadie meta mano en tu trabajo. Antes de incorporarme a la serie ya había cincuenta personas trabajando en ella, haciendo diseño de producción, *story-boards* y *layouts*. Vi cómo mis dibujos iban pasando de mano en mano y aunque seguían mi estilo, cada cual tenía su propio punto. Luego, cuando vi la animación terminada, pensé que no era yo. La cura de humildad que decía vino cuando gente que conozco en Estados Unidos y no sabía que yo había intervenido en la serie me llama para decirme que acaba de ver en televisión unos dibujos míos. Entonces piensas que no debe de estar tan mal hecha cuando se identifica tan rápidamente.

Club Xabarín, todo un fenómeno entre los rapaces gallegos.

Pero también sospechas que hay un porcentaje muy alto de tu trabajo que, no voy a decir que sea superfluo, pero sí que es muy secundario, que realmente con lo que se queda el público son los rasgos principales. Tengo que decir que la animación de la segunda temporada es mucho mejor. Es más respetuosa, más coherente. Está más en la línea de la cabecera de la serie, de la que hice el *story-board* y fue más fácil seguir más férreamente el estilo.

Has diseñado todos los personajes, ¿no?

Los humanos todos; de los aliens los principales, pero no todos. Para los aliens contrataron a un australiano, Matt Thompson. Yo empecé a diseñarlos, pero no podía mantener el ritmo de trabajo. Por coherencia, era menos recomendable que hubiera personajes humanos diseñados por otros. Cantarían más que los aliens y se optó por poner otro autor para hacerlos. Exceptuando aquellos que tenían mucho protagonismo o muy pintorescos, que sí que los hice yo, el noventa por ciento o el ochenta por ciento de los extraterrestres están diseñados por Matt.

Lo que estás haciendo normalmente lo realiza un equipo entero.

Bueno, entraba dentro de la lógica, para darle coherencia a la serie. De hecho, por ejemplo, me consta que los fondistas también estuvieron chapándose mis dibujos una buena temporada. Al principio hacían unos fondos muy en la línea de *Crónicas Incongruentes*. Pero hubo serios problemas porque la animación se hace en Corea y los coreanos no entendían que las cosas no fueran verticales. Tuvimos que renunciar a esa parte del estilo. Pese a todo creo que, sin ser mi forma de dibujar los espacios y las casas, es bastante respetuosa. No rechina y se integra bastante bien con el resto del dibujo.

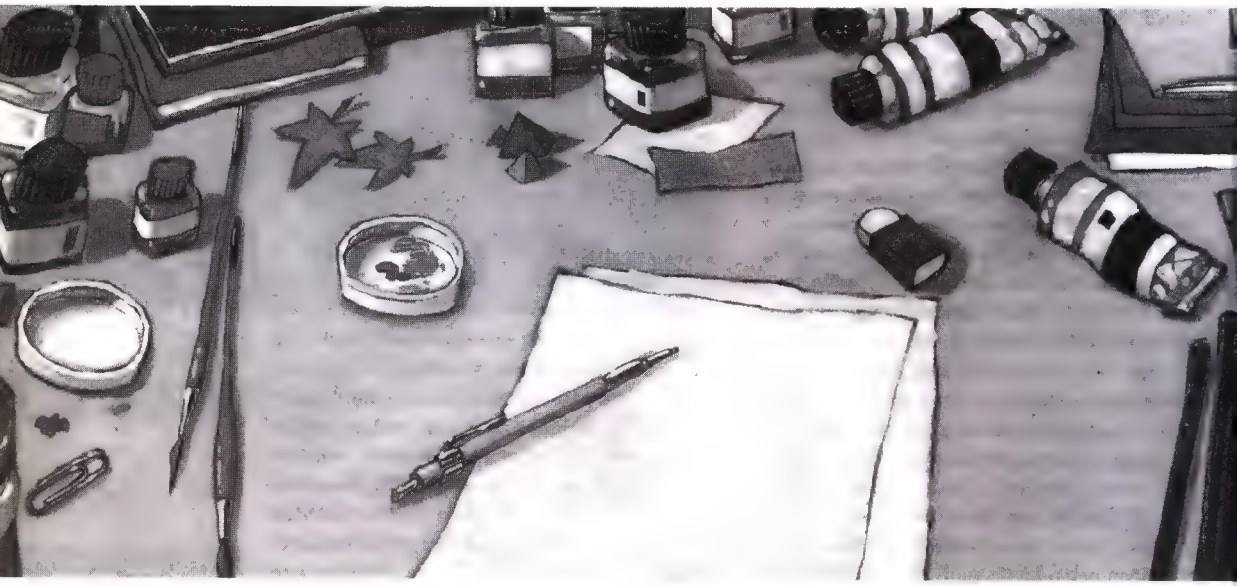
Vas a continuar trabajando en la serie.

Acabé hace poco la segunda parte, otros trece episodios. Y ya hay otros trece en programación que querían empezar muy pronto. Yo estoy intentando postergarlos lo más posible porque este año quería hacer historieta.

VIÑETAS FUTURAS

Háblanos un poco de esos proyectos de historieta.

Los proyectos, a este paso, se me van a pudrir en las manos, porque estaba prácticamente con el lápiz sobre el papel cuando empezaron a solaparse con otras cosas. El proyecto que realmente tengo en la cabeza, tengo los guiones prácticamente acabados y con el que quiero ponerme, es una trilogía. Meterme ahora con tres libros...



sólo a mí se me ocurre. Las cosas acaban por tener nombre cuando aún no se lo has puesto, de hablar sobre ellas, y acabé llamando este proyecto *Trilogía urbana*. Son tres historias independientes que no tienen ninguna relación entre sí más que el escenario, que es una ciudad, y el esquema general. Son tres historias sobre tres hombres que tienen una forma, por lo menos, pintoresca de entender la realidad. Uno, más o menos, podría responder a un cuadro paranoico; otro, a un cuadro obsesivo; y el tercero ya no sé que calificación médica tendría. Sin embargo no son claramente locos. No, no son tres locos. Son tres tíos que entienden el mundo de una forma un poco especial, un poco extraña, y que, como consecuencia de ello, su relación con el entorno, con esa urbe, es complicada. En gran manera

negativa. Cada uno a su manera, los tres viven tres historias que podrían llamarse de amor, tres relaciones también muy extrañas con mujeres. No tiene nada que ver con *Tangencias.* De una forma o de otra, las relaciones son decisivas en las tres historias. Esta trilogía vendrá a ser como el otro lado del espejo de *Quotidianía* y *Crónicas.* En aquellas series teníamos una cámara en el exterior y veíamos la confrontación entre el individuo y la sociedad. En ésta que tengo en mente es como si la cámara estuviera dentro, al otro lado. Es decir, cómo esos individuos perciben el exterior. Aquí el registro será más surrealista, muy kafkiano; entre la pesadilla, la ensoñación y una realidad difuminada. Son tres historias diferentes a las que da unidad la misma ciudad, una ciudad un tanto irreal, un tanto fantástica. Será un escenarios onírico que se vive como una realidad alterada por toda una serie de percepciones. Siguiendo mi costumbre, pretendo introducir alguna innovación gráfica. Desde ese punto de vista serán tres libros distintos a mi trabajo anterior. Me gustaría hacer las tres historias de manera coherente utilizando el mismo grafismo y las mismas técnicas. Lo que pasa es que también me conozco y echando cuentas con las tres historias me salen prácticamente seis años, y yo no aguanto más de dos dibujando de una misma manera. Ahí me enfrento a otro problema que no sé cómo resolveré. A lo mejor, como ya soy más maduro y he sentado la cabeza, consigo dibujar las tres de la misma forma. Desde luego creo que debería ser así. Creo que debería dibujar las tres igual.

Tu nombre parecía llamado a figurar en la colección Mercat.

Sí. Mi libro debiera haber formado parte de la terna inicial de libros que inauguraron la colección. Lo que pasa es que lo fui aplazando, lo fui aplazando... También tengo acabado un libro para la colección Sombras desde hace un año, pero se retrasa porque no hay urgencia por sacar el volumen y estamos esperando a contar con el prólogo. Tanto al editor, Juan Puchades, como a mí, nos apetece que lo haga Manuel Rivas. Lo que me atrae de propuestas como estas colecciones es que ofrecen la posibilidad de hacer obra muy personal, explorar vías alternativas a la concepción más clásica de la historieta. En ese sentido, Max ha iniciado un montón de caminos aún por transitar. Sobre todo con *Órficas* y *Monólogo y alucinación del gigante blanco,* que me parecen auténticas maravillas. Lo lamentable es que este tipo de propuestas no parecen tener repercusión. Me parece sangrante que, teniendo obras de la envergadura de éstas o de su producción puramente historietística, Max no fuera considerado merecedor del Premio Nacional de Ilustración hasta que dedica sus esfuerzos a ilustrar literatura infantil. Como me parece sangrante que este tipo de trabajos se limite a las tiradas que tienen las iniciativas, a todas luces meritorias, de "locos" como Camarasa y Puchades. Es indignante que, por poner un ejemplo, Círculo de Lectores no encargue ilustraciones a Max, Keko, Federico del Barrio, Raúl o Javier Olivares, entre otros.

PROCESO DE TRABAJO

¿Cuánto tiempo tardas en realizar un libro? ¿Cómo es el proceso que lleva al producto final?

Normalmente tardo un mínimo de tres años. Antes de empezar a dibujarla, necesito saber cómo va a acabar la historia y pasa mucho tiempo desde el momento en que empiezo a darle vueltas hasta que la tengo escrita. Escribo mucho y disfruto haciéndolo. Además, tengo que tener completamente acabado el guión porque cuando dibujo, disfruto a otro nivel. Cuando delante del tablero tengo que estar pensando si lo que dice un personaje en tal momento realmente funciona o si no tengo claro si voy a necesitar una o dos páginas más para contar lo que tengo entre manos, no disfruto del dibujo. Por eso durante el proceso de escritura me lío como un mono. Primero tengo un tocho que, prácticamente, es una novela. Es una narración de principio a fin, con descripciones y tal, un texto corrido en el que hay cantidad de partes que después ni siquiera son aprovechables como historieta. Las mismas descripciones no son concisas, del tipo "fulano y fulana están sentados en una cafetería". No. Son descripciones de ambiente, como en una novela. A partir de ese primer texto hago una primera guionización, voy separando de ese material bruto aquellas partes que no se pueden contar en historieta, que no funcionarían o que son superfluas. La extensión que puede tener un libro de cómic no es la misma que puede tener una novela y van desapareciendo cosas. También empiezo a acotar los diálogos porque cuando los escribo no tengo en cuenta demasiado el espacio. Los reduzco para que, al tiempo que sean comprensibles, se puedan desarrollar a un ritmo aceptable en una página de cómic.

Opuesta: Balada de saxo y neones (1989). Arriba: El artista en su estudio (Crónicas incongruentes).

Una vez tengo ese esquema acabado, los diálogos más o menos afinados y la historia completamente definida, hago una mera planificación de página. A veces me lío y llego a hacer algo más detallado. Más que nada, por aburrimiento, por jugueteo. Pero normalmente es una planificación pura de la página: la situación y los tamaños de las viñetas y la relación entre ellas. Como mucho, puedo hacer un apunte del encuadre con figuras muy elementales y con líneas muy emborronadas. Durante todo ese proceso de planificación hago muchísimo para ajustar las medidas. Después, cuando me pongo a dibujar y a pintar la página, puede haber cambios menores. Hombre, puedo llegar a suprimir una página completa o cambiar una escena que la tenía secuenciada de una manera determinada. Pero porcentualmente, los cambios son menores en este momento, suelen limitarse a variar aquellas cosas de las que me sentía menos

Aunque pueda parecer lo contrario, Montano no llegó a pisar Tokio (El manantial de la noche).

¿PALA QUE HACER QUE UN PAPEL ATLAVIESE EL MUNDO? EL CORAZÓN HABLA MÁS FUERTE QUE LA MANO.
POR LO MENOS ACUÉRDATE DE MÍ. TE DI MI FOTO ¿NO?

seguro o a cosas que no previ cuando estaba escribiendo o planificando. Cuando llegas a plasmarlo te das cuenta que necesitas otra solución visual. En ese sentido recuerdo una viñeta del capítulo 2 de *Trazo de tiza*, la primera de la segunda página, que me trajo de cabeza. No hice más que repetir y repetir bocetos durante días hasta que encontré la solución que precisaba.

Ahora que está aquí la conversación, ¿hay muchas diferencias entre lo que tienes en la cabeza y el resultado final?

A veces puedo tener la sensación de que no es exactamente lo que yo quería hacer, de que podía haber conseguido un resultado mejor. Pero creo que es inevitable. De hecho, es el único motor que tengo para hacer la siguiente obra. Es uno de los aspectos maravillosos del proceso de creación. Cuando se habla en plan ciencia-ficción sobre la transmisión directa de la idea al soporte, en el fondo me parece una aberración. El proceso es fundamental en la belleza del resultado final. Muchas veces tenemos la sensación de haber concebido en sueños un cuadro o una música de la leche. Te despiertas y dices: "¡Joder! Se me ocurrió una idea cojonuda, pero no la recuerdo". Durante una temporada adquirí el hábito de despertarme para acordarme de los sueños y fui descubriendo que eran unas chuminadas increíbles. Eso me llevó a la conclusión de que, posiblemente, la idea en estado puro no es sublime más allá de su condición de concepto puro. El proceso creativo está realmente en esa pelea que se tiene pasar ya por el tubo de la plasmación del ideal que se ha entrevisto, esa especie de rozar con los dedos la divinidad que supongo es lo que se llama inspiración. Un pintor francés decía que para él pintar y dibujar era excavar en el papel, era ir sacando algo que estaba allí detrás. Lo resume la frase legendaria de Miguel Ángel, cuando decía que allí dentro del bloque de mármol estaba *Moisés*. La belleza está en esa búsqueda, en que unas veces te quedas muy cerca y otras más lejos. Por tanto, si algún día se llegase a tener la plasmación directa del ideal al soporte, no funcionaría.

EL "PELIGRO" AMARILLO

Tú fuiste uno de los autores europeos tanteados por editoriales japonesas.

El primer año que ellos llegaron a Angulema trajeron una lista de la que recuerdo algunos nombres: Schuiten, Bilal, Cabanes, Loustal... Por pura casualidad yo fui uno de los primeros con quien hablaron. Nos encontramos en algún pasillo y me dijeron que pretendían que todos nosotros colaboráramos en Japón. Cuando empezaron a contarme las condiciones de trabajo, me escachaba de risa. La situación en sí era muy divertida. No tenían traductora de español y, como se enteraron de que hablo italiano, consiguieron una en ese idioma. La tía hablaba conmigo en italiano mientras tres o cuatro ejecutivillos japoneses, todos en traje gris y corbata negra, se sentaban frente a mí. La conversación se resume así: "El señor *Yoñiñoki* es consciente de que los autores europeos trabajan a otro ritmo y de forma distinta, entonces han pensado en un ritmo de trabajo completamente diferente al de los autores japoneses. Sería suficiente una producción de..." No estoy seguro si dijeron treinta o cuarenta páginas al mes. Después empezaron a proponer soluciones alternativas: "Bueno, pues, no entinte". "Pero si a mí lo

que me gusta es hacer todo". "Bueno, escribes la sinopsis y el guión lo desarrollará otro". "Pero a mí me gusta hacerlo". Yo sólo les ponía pegas, porque al final era para hacer aventuras de Montano en Tokio. Baru, Varenne y Baudoin fueron los únicos que hicieron alguna obra larga para ellos. Sé que Schuiten hizo una historia testimonial de seis páginas. Yo también estuve publicando cosas ya hechas en una revista minoritaria de Kodansha. Sólo vendía 100.000 ejemplares.

¡Minoritaria!

Sí, sí. Al final la eliminaron porque no les compensaba mantener la revista por 100.000 ejemplares. Los de Kodansha no me lo dijeron descaradamente, pero a pocoque lo pensaras entendías cuál era la vía que estaban ensayando. Habían conseguido meter la cabecita en Europa a través de Otomo que, con *Akira*, había conseguido el reconocimiento de los profesionales. Todos decían: "Otomo es diferente" y *Akira* se convirtió en pieza de culto con la bendición papal de su santidad Moebius. Sea dicho de paso, a mí Otomo me parece para quitarse el sombrero. A partir de ahí, los japoneses montaron muy bien su campaña de penetración: dibujos animados a muy bajo coste que suponían publicidad gratuita... no sólo gratuita, sino aún la venden. Después, invasión de títulos y material por todos lados. Sin embargo, había un fenómeno refractario, porque llegaban a chavales pero el público tradicional de comics, sobre todo en Francia, les había puesto proa, y el manga no cuajaba entre ellos. Ellos debieron de plantearse que industrialmente eran una potencia y si se ponían a hacer tebeos en nuestro estilo podían dar para el pelo a los editores europeos. Después, cuando les vi desembarcar en Barcelona y luego volvieron a ir a Angulema para captar gente, me di cuenta de que iban a eso: que venga gente y así aprendemos de ellos. Estuvieron pagando una especie de beca a gente como Schuiten. Él estuvo allí un mes con la sensación de no hacer nada. Tan sólo tenía que hablar con los autores de Kodansha y comentarles su forma de trabajo. Y así más gente. Yo creo que la estrategia era ésa: llegar a entender cómo funciona el código europeo de cómic para hacerlos ellos con la máquina. Y no funcionó.

¿Tú no crees que lo hacían buscando producto para ellos porque estaban un poco agotados de sus fórmulas?

¡No! A ellos les sobra. La fórmula que dices es una de las claves, precisamente. Tezuka fue la cuadratura del círculo: ¿cómo se pueden hacer dibujos animados, comics y lo que nos pongan por delante a bajo precio y a producción masiva? ¡Si todos dibujamos igual! Entonces puedes formar un estudio de dibujo o de animación en nada... en una semana. A partir de cierto nivel, todo el mundo puede seguir al creativo. Hacer un equipo de animación aquí es para pegarte un tiro, porque hay gente que dibuja de virguería pero es incapaz de seguir el estilo de ese otro, que es el creativo. Allí no. Allí eso está hecho. Me acuerdo que en Angulema vino uno de los editores de Kodansha para presentarme uno de sus autores jóvenes que decía tener delirios por mí. El chaval me llegó haciendo reverencias, explicándome que le he influenciado la hostia. A mí me parecía raro porque, total, me habían publicado tres historias, pero él decía que tenía las ediciones francesas. Entonces pensé qué le habría influenciado, qué estilo: ¿*Stratos*? ¿*Crónicas incongruentes*? Total, me saca uno de esos listines telefónicos que llaman revistas donde venía una de sus historias, me la enseña y... ¡Hostia! ¿Dónde está mi estilo? Me quedé perplejo, porque era igual que las demás de la revista. Exactamente igual. Me quedé con las ganas de preguntarle en qué le había influenciado, pero hubiera sido muy descortés. Buscaban prestigiar. Primero intentaban que fueran los autores europeos más afamados para vender la moto interiormente, pero ya sabían que allí jamás podrían acercarse, ni de lejos, a las cifras que tienen los títulos normales. Querían entender cómo se concebía la historieta en europa para penetrar de otra manera en el mercado francés, en el mercado español... Al final se darían cuenta de que, en el fondo, esto no les interesaba para nada Si el récord en Francia pueden ser 200.000 del último de Bourgeon o *XIII*.

O el último de Bilal.

El último de Bilal llegó a esas cifras ya por un componente mítico. Bilal llevaba no sé cuanto tiempo sin publicar y se doró bien. Yo creo que el último que vendió 200.000 puros, sin nada, fue Bourgeon. Y *XIII*.

Tampoco parece cuajar el mimetismo de algunos autores europeos hacia el manga. Ni con vistas al mercado japonés, ni con vistas al propio.

No. Es uno de los grandes errores tradicionales de toda la gente que trabaja en cosas, llamémosle así, creativas: creerse que hay fórmulas. No. Hay fórmulas que funcionan en un sitio determinado por razones también determinadas. Conociendo Japón, conociendo los japoneses y cuando te explican cómo deciden iniciar una nueva revista o serie, lo entiendes perfectamente. Creo que por el hecho de imitar la estructura narrativa del manga o de imitar el estilo gráfico no vas a tener necesariamente los mismos lectores que un manga japonés. No creo que tengan que ir unidas las dos cosas. Sí

entiendo que haya autores que se planteen, incluso por pura supervivencia, el probar alguna fórmula por ver si consiguen de una vez vivir de lo que hacen. Eso lo único que demuestra es la debilidad de nuestras propias capacidades industriales, que hay autores que tendrían que editar con cierta normalidad y vivir de lo que hacen. Sin embargo, tienen que buscarse otros derroteros por donde salir. También entiendo que haya gente que experimente, que haya chavales en plena etapa de formación como autores respirando el aire que han estado metiendo en los pulmones desde pequeños. El fenómeno del manga está apoyado por la televisión, por todo el merchandising que se monta alrededor y, por tanto, es de lo más lógico, es coherente. Supongo que al final será algo parecido a lo que pasó con la línea clara. Una de las peores cosas que se les pudo hacer a los auténticos autores de línea clara fue ponerles de moda. De repente empezaron a salir imitadores como setas. Todo lo que se pone de moda deja de estarlo en algún momento y desaparece casi absolutamente. Más efervescente fue la década de los ochenta y ahora contamos con los dedos de una mano los autores que sobrevivimos.

¿RECAMBIO GENERACIONAL?

Hablado del tema, en España quedáis poca gente de tu generación publicando tebeos.

Sí, sí. Realmente es terrible. Me molesta la pregunta tópica de casi todos los periodistas: "¿De esto se puede vivir?" Sí. De hecho, hay unos cuantos que viven. Después hay un grupo más reducido a nivel internacional que vive muy bien porque publica en un montón de países y, además, sus obras generan otro tipo de derechos. Claro que se puede vivir de la historieta, aunque estamos jugando con un medio que tiene una capacidad limitada de penetración, por decirlo en términos de mercado. El problema no es si se puede o no vivir. El problema es si es una actividad que tiene visos de continuidad. No podemos, no debemos pensar sólo en el día de hoy, porque dentro de diez años unos lo habrán dejado y otros habrán fallecido. Esa lista de gente se habrá reducido y no habrá habido sustituciones porque se han cortado los canales de acceso de nuestros teóricos suplentes. Puede haber unos cuantos chavales haciendo una línea de comic books para alguna editorial, pero cuántos de esos chavales podrán llegar por esa vía al mercado francés, al mercado holandés, al mercado alemán... La perspectiva es reducidísima, porque ya llevan unos cuantos años funcionando y por ese lado no dan frutos. La única tendencia ha sido irse a Estados Unidos a buscarse la vida con los superhéroes. Si eso llega a tener continuidad, genial. En cuanto a la vía del cómic europeo, es que los editores van cortando los canales de incorporación. Siguen editando, y sigue compensando editar, autores consagrados. Pero, como no consagran a ninguno nuevo, pues se están quedando sin materia prima. Eso sí que me preocupa. No me preocupa que bajen ventas porque veo que se mantienen. En el público sí hay cierta renovación constante. Pueden cambiar las tendencias del comprador, puede estar más de moda una cosa que otra, pero siempre hay lectores de cómics. Veo gente que, desde mi punto de vista, podría formar parte de una generación de recambio, como Santiago Sequeiros. Estoy absolutamente convencido de que habría autores, pero se les han restringido las posibilidades de experimentación, aprendizaje y autoafirmación. No hay revistas.

Pero Sequeiros no es un recambio, desde un punto de vista comercial. Por ejemplo, Torres, Max o tú, teniendo vuestro estilo personal, habéis sido narradores de historias con un producto atractivo al público.

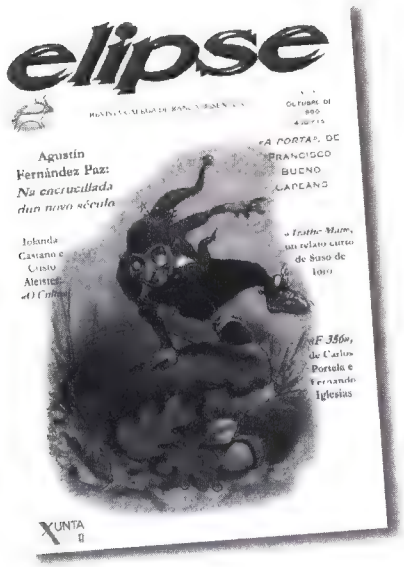
Creo que un autor como Sequeiros se mantiene en la marginalidad, ya no sólo porque él lo decida así, sino porque realmente no le quedan más posibilidades. Las autoexclusiones muchas veces son voluntarias, pero otras veces son consecuencia de políticas editoriales desacertadas. Siempre hay talentos desperdiciados porque no se han sabido canalizar correctamente por parte de las personas encargadas de hacerlo llegar al público. Tal vez Santiago necesite encontrar un editor que se arriesgue y le oriente para elaborar un guión que no sea tan críptico... bueno, igual Sequeiros se cierra en banda y dice que no, que él sólo hace lo que le apetece. Es el ejemplo de Javier Olivares. Me consta porque he hablado muchas veces con él que llegó un momento en el cual Javier tomó la opción de dedicarse a la ilustración y hacer la historieta que le apetece en sus ratos libres. Pero llega a esa decisión después de intentarlo todo y no conseguir cuajar con ningún proyecto. Yo creo que habría, que habría gente.

Dos ejemplos de autores jóvenes, cada uno con su estilo, que tienen éxito son Mauro Entrialgo y Manel Fontdevila.

Mauro es muy personal. Es el caso de autor de culto, en el sentido de que nace muy arropado por un grupo reducido de lectores, que enlaza un poco con parte de la escuela Bruguera, con esa línea de absurdo cercana a Cifré.

Sin embargo, siendo muy personal ha conseguido conectar con un tipo de lectores que no es el habitual de historieta, se ha movido por medios distintos.

Eso es fundamental, es una de las estrategias necesarias: buscar otros lectores que no sean los habituales, que no se reduzcan a quienes se saca-



ron el carnet cuando tenían siete años y juraron fidelidad eterna al tebeo. En cuanto a Manel Fontdevila, lo veo más pólvora, más incendiario, más que contagia. El caso de Manel es el de un tío que llega a un público muy abierto, muy plural y que es más, entre comillas, imitable. Quizás porque cuenta con unos recursos profesionales más elaborados. En cierta manera, exportable. También me encanta María Colino. Sus historietas atesoran mucha mano, mucho talento para el medio.

Si nos detenemos en todos estos nombres, parece que se han perdido el trazo realista y las historias de aventuras. Son autores que utilizan el humor y un trazo más caricaturesco. Pero en realidad lo otro tiene más tirón popular. A la gente siempre le ha gustado que le narren historias.

Ahí entramos en el terreno puramente editorial, en lo que decía de haberse perdido los canales aprendizaje y experimentación. Si la única revista pujante es *El Jueves*, es lógico que acabe imponiéndose una tendencia a publicar en ella. La gente cuando ambiciona publicar mira alrededor. Mis dos primeras historietas eran de ciencia-ficción porque tenía que elegir entre *Creepy* o *1984*. El terror no me enloquecía, así que... Como autor lo que necesitas es espacio. Si vas a hacer una historieta para publicar en *Nosotros somos los muertos*, te la planteas de una manera. Pero si va a salir en el dominical de *El País*, salvo algunas excepciones, bien lo rechazas y dices que no te interesa, bien asumes que te estás dirigiendo a un público más general y que no les vas a largar algo muy personal y difícil de digerir.

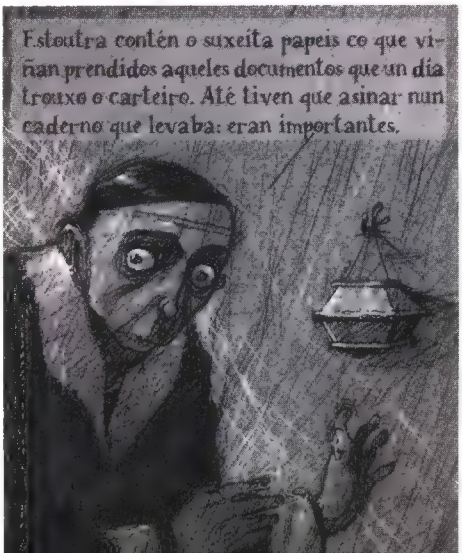
Prescindiendo de todas estas disquisiciones sobre posibilidades comerciales, ¿qué cosas te gustan del panorama actual?

No me gusta hablar de los demás porque parece un gurú pontificando, pero María Colino me parece un pasadón. Hace virguerías. También me interesa alguna cosa que está saliendo en Estados Unidos, curiosamente hechas por europeos. En especial el trabajo de Teddy Kristiansen. *La casa de los secretos* me gusta por el dibujo. La historia me parecía interesante al principio, pero estoy empezando a ver una fórmula editorial, que conecta con la temática de Gaiman, muy dirigida al mundo del rol. Cuando aparece esa especie de metafísica me sale el pelo de la dehesa, me echa para atrás. McKean me gusta muchísimo. Cuando hemos hablado me ha contado que se plantea que, al no vivir de la historieta, disfruta con lo que hace. Por eso se permite hacer cosas como *Cages*. También entiendo que si un editor no cubre los gastos de producción rechace es tipo de propuestas. Charles Burns tiene un punto fascinante e inquietante que va más allá de lo que cuenta y me resulta muy atractivo. Es algo similar a lo que me ocurría con la obra de Martí.

ELIPSIS E INDUSTRIA

Antes has mencionado la revista *Elipsis*, ¿de qué se trata exactamente?

El planteamiento es que en los últimos tiempos fue surgiendo gente en Galicia que, yo creo, tiene buen nivel creativo dentro del cómic y cumple con dos premisas necesarias para plantear una publicación institucional, que son la no utilización de fórmulas comerciales, dar cabida a autores que no tendrían acceso a otros medios, y mantener un compromiso de accesibilidad con el público. Esto último resulta imprescindible para no caer en algo que me da mucho miedo: que el dinero público pague los experimentos o la búsqueda personal de un artista. Siempre he metido mucha caña a las subvenciones, que no están para sufragar veleidades artísticas o empresariales a nadie, sino


Estoutra contén o suxeita papeis co que viñan prendidos aqueles documentos que un día trouxo o carteiro. Até tiven que asinar nun caderno que levaba: eran importantes.

Arriba: No, el nombre de la revista no se debe a la figura geométrica. Debajo: Una muestra de la última historieta publicada por Miguelanxo Prado (Breve achagamento á Teórica de caixa; Elipse nº 1).

para revertir directamente en beneficios para la sociedad. Desde mi concepción del dinero público, no creo que se pueda llegar a un Ministerio o una institución para pedir dinero de todos los españoles y pagarnos a mí y a cuatro que piensan como yo una forma muy particular de entender la historieta que no va a conseguir un mínimo de lectores que lo justifique. Si quien paga es la Consellería de Cultura de la Xunta de Galicia, me cae de cajón que lo que hay que hacer es una revista para la gente que ha pagado esos impuestos. Los contenidos de *Elipse* corresponderán a propuestas que, como no abunda la iniciativa privada de un loco egregio que está dispuesto a fundirse unos dineros, sólo pueda asumir la iniciativa pública, si se considera que es de interés para la sociedad que eso no se pierda en el limbo. En cuanto a su rentabilidad social, *Elipsis* pretende responder, en primer lugar, a la demanda de un tramo de la enseñanza secundaria. En Galicia a muchos profesores les gustaría trabajar con historieta determinadas materias que se tiene que impartir en gallego y no tienen material. Dicen que van al quiosco, cogen aquello y no pueden llegar al mismo nivel que cuando están hablando de Delibes en clase de literatura. Yo no digo que lo que salga en *Elipse* tenga el nivel de Delibes, pero, por lo menos, tanto texto como dibujos son casi impecables. No se puede decir que esté mal escrito, ni que abunden los tacos y las escenas escabrosas. Se pretende eliminar esa falsa coartada que tiene una parte del profesorado para no utilizar el cómic como un medio más dentro de las aulas. No porque piense que eso vaya a solucionar nada, sino por una pura normalización. Del mismo modo que se habla de cine, música o novela en muchas materias, por qué no también de cómic. También se distribuye a bibliotecas públicas y a todas las facultades que puedan estar directa o indirectamente relacionadas con el medio, como puede ser filología, ciencias de la comunicación, bellas artes. Por último, también pretende hacerse llegar a todas las universidades extranjeras que tengan cátedra, departamento o seminario de gallego. Se proporciona así un material interesante porque, normalmente, en el estudio de lenguas extranjeras se potencia todo aquello relacionado con la cultura de origen. Fuera de estos ámbitos, *Elipsis* está teniendo problemas de distribución por su carácter institucional. Es el punto más oscuro del proyecto.

Parece que el futuro para determinadas propuestas en historieta es la subvención. Al final tendrán razón aquellos que auguran que a los tebeos les espera el destino de la poesía, pero sin el prestigio.

Yo veo más claro el paralelismo con el teatro. No sólo en su futuro, sino incluso como medio. Es cierto que el cómic tiene muchos puntos de contacto con el cine en su concepción visual y secuencial. Sin embargo, a nivel literario creo que un buen guión de cómic se parece más a un texto teatral que a un guión cinematográfico. Como el teatro, al final nos quedaremos en un medio con capacidad de seducción para un cierto público. El cómic, como fenómeno de masas con miles y miles de lectores, ha pasado a la historia. Se mantiene un caso aislado, Japón, o excepciones particulares, como *Astérix* o *Tintín*, pero como lenguaje de masas ha dejado de tener vigencia, lo cual no lo descalifica, ni mucho menos, como lenguaje de expresión y de comunicación. Tan sólo, no parece el más indicado si pretendes llegar a dos millones de lectores. Personalmente, así como también digo que nunca quise ser un autor maldito, también digo que nunca ambicioné tener dos millones de lectores, nunca quise ser un best-seller. De todas formas, reconociendo esto, uno de los principales problemas que tenemos es la difusión, la distribución. Estoy convencido de que existe un público mayor del que tenemos en este momento. Todos. Autores, editores, revistas de crítica... Y yo creo que ésa sería la baza principal que tendría que jugar un nuevo editor. Tendría que inventarse o, por lo menos, ver claro cómo llegar a ese público potencial.

Sobre todo en un momento como el actual. Estamos viviendo una etapa

El esperpento, uno de los rasgos más notables en la obra de Prado.

de explosión del ocio: la gente va muchísimo al cine y se venden más discos y libros que nunca.
En plena crisis, cuando todo eran lloros, lamentaciones y cilicios, cuando desaparecieron las revistas de cómic, me acuerdo que veía en la librería de Norma enanos de seis o siete años con sus abuelos o con sus padres, pagando unas cantidades exorbitantes por *Bola de Dragón*, que les venía directamente de Japón, en japonés. Ya ves. El mismo adulto que después justifica con el rollo del precio por qué no le compra al niño otras cosas, le pone en las manos un tebeo en japonés, que no entiende ni puede leer, y cuesta cuatro veces más porque es una importación. Que no nos vengan con el cuento de que un tebeo no vende porque es caro. No. No se vende porque no se le ha hecho llegar a quien debería. Al final es eso, es no dirigir el producto a quien se debe. Venderle Mattotti a un rockerillo de birra en la barra del bar no es la idea más sensata. Habrá que buscar a quiénes les puede apetecer leer Mattotti y pagar 2.100 pelas por un libro de él. Igual también hay algún rockerillo de birra en la barra del bar que disfrute con Mattotti, por supuesto, pero parece que hay relaciones más o menos claras. Como intentar vender los tebeos de Azagra a los médicos; no funcionará. En cambio, si eso se le hace llegar a quien lógicamente le pueda gustar, ¡pues sí!

Precisamente dos asignaturas pendientes en la industria del tebeo son la promoción y los estudios de mercado.
Bueno... De hecho, no hay promoción. Lo otro es más grave, porque supone no saber a quiénes se dirigen. Lo editores no saben qué publico tienen y, esto es peor, pudieran tener. El ejemplo japonés es claro. Allí han dado en la diana, han conseguido un producto perfecto para su público. Cuando los de Kodansha contactaron conmigo, me explicaron cómo decidían finalmente si una serie iba adelante o no. Casi, casi, lo de menos es la propuesta. El o los autores hacían una propuesta y a partir de ahí empezaba todo un peregrinaje. Se hacían un montón estudios para determinar a qué público iría destinada la serie. Se tenía en cuenta el sexo, la extracción social, la ocupación y la distancia media entre el lugar de residencia y el de trabajo. El resultado era que se tenía que hacer un tebeo con contenidos determinados cuya lectura ocupara X minutos de viaje en tren. Cuando el lector llega a la estación de destino, puede dejarlo en la papelera porque ya se lo ha acabado. Claro, es que eso es un concepto completamente distinto.

Es un concepto comercial bueno que aquí haría falta.
¡Bueno, muy bueno! Yo nunca me alineé en la corporación de damas y caballeros contra la invasión japonesa porque me parecía ridículo. Cualquier forma de hacer tebeos me parece digna e interesante. Además, pensaba que si servía para espabilar comercialmente y hacer negocio quedaría un margen para que los editores se embarcaran en otro tipo de propuestas. Yo creo que ésa ha sido otra de nuestras tragedias, así entre comillas, porque son tragedias pequeñitas: el hecho de que la escuela Bruguera se extinguiera en sí misma. Se creó una laguna de lectores. Si esa línea no se hubiera roto, el manga no habría tenido en España esa capacidad de penetración tan rápida. De aquella línea tan sólo han quedado Ibáñez y Jan, que es algo así como su hijo gamberro. Cuando desaparezcan ellos no sólo se habrá extinguido una forma muy española de entender los tebeos. También lo hará nuestro cómic más comercial. Quedará Cels Piñol, que es lo más parecido. Y *El Jueves*. Pero *El Jueves* no es historieta pura. Pero es cierto que, en cierta manera, es algo parecido al concepto comercial del que hablábamos. *El Jueves* se dirige a un público generalista. Se tiene que vender al estudiante que va a Santiago, para que lo lea en el tren, y al paleta que se tiene que subir al andamio a las siete de la mañana, para que lo lea mientras se come el bocata. Lo tienen que vender a todo el mundo.

Paisaje urbano (con tranvía flotante incluido) en Une lettre trouvée à Lisbonne

TEBEOS, MUJERES Y OFICIALIDAD

En cierto sentido funciona como el manga:

cuando acaban su lectura muchos lo tiran a la papelera. Sin embargo, aún le queda por incorporar más público femenino para poder equipararse. Porque el manga ha conseguido atraer un poquito a las mujeres, que estaban completamente desterradas.

Sí, sí. La cuestión de la incorporación del público femenino podría ir viniendo, a medio y largo plazo. Pero para ello se requiere que haya una presencia de autoras más significativa y que el cómic que hagamos deje de ser tan machista. Yo lo entiendo. Si yo fuese tía, no pasaba de la tercera viñeta. Un alto porcentaje de la producción de cómic se ha convertido en algo así en como la reserva espiritual del macho occidental.

Tu trabajo siempre ha tenido bastante aceptación entre el público femenino.

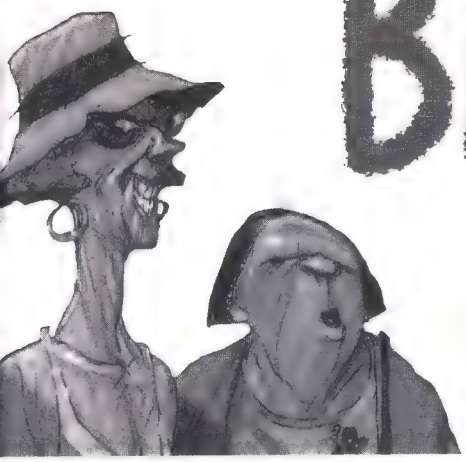
Es cierto. Y una de las cosas que realmente me enorgullecen es ver que tengo lectoras, que cuando firmo libros están allí. Pero es lo de siempre: una, dos excepciones no cambian una tendencia. Eso no te sirve para justificar un fenómeno en su totalidad. Cuando vas a una mesa redonda o similar y una tía te dice que el cómic es machista, te tienes que callar. No puedes decir: "Bueno, hay un librito de fulano que no lo es". No. Es así. Este verano, en una de las mesas de debate de *Vinhetas desde o Atlántico*, no recuerdo a cuento de qué, alguien dijo que no había casi chicas lectoras. Una de las pocas que lo era y se había molestado en ir a las charlas respondió que no había más porque cómo le iba a interesar a una tía el noventa por ciento del material que se hacía. Es una postura extremada. Yo estoy convencido de que hay mucho más de un diez por ciento que pueda ser de interés para un público femenino, pero no trasciende. Supongo que ayudaría el hecho de que fueran apareciendo autoras. Sucedería como estos mismos años en literatura, que la erupción de escritoras... Bueno, ahí no lo tengo tan claro. No se si el fenómeno de las escritoras es fruto, como dice un amigo mío, de que en nuestra sociedad las mujeres deben de ser quienes más leen en estos momentos y eso ha favorecido también que los editores se diesen cuenta de que había cancha para autoras. Pero yo creo que también funciona en el sentido contrario: el hecho de ir apareciendo escritoras, entre comillas, populares ha favorecido también la curiosidad de mujeres por la lectura. Este fenómeno ha tenido ahora un pequeño reflejo en el cine. En realidad es un fenómeno más global de incorporación de las mujeres a todas las esferas creativas. Sería una pena que se incorporaran a todas menos a la historieta.

Parece que los tebeos siempre van a remolque, como si les faltara talla intelectual para reivindicarse a sí mismos.

Sí, sí. Ahí hay una contradicción siempre. No sé qué tendrá de cierto, pero una de las leyendas que corren por el mundo es que Picasso dijo un día que lo único que lamentaba en su vida era no haber hecho cómic. Queda una cierta sombra de duda sobre qué pudiera haber significado aquello para el medio. En realidad no faltan obras con méritos suficientes para convencer al más recalcitrante sobre las posibilidades del medio. Falta el entorno. Aunque Umberto Eco puso de el cómic moda entre los postmodernos con *Apocalípticos e integrados*, aquel tirón desapareció y desde entonces los escasos comentarios que merecemos por parte de políticos e intelectuales han hecho mucho daño. Además, cuando hemos tenido personalidades defensoras de la historieta, bien no han tenido oportunidad de defenderla dignamente en los medios de comunicación, bien no han tenido la talla suficiente para salir airosos del empeño. El meollo del problema es que la historieta no ha conseguido entrar en los círculos más rituales, se mantiene fuera de los ámbitos académicos. Tenemos un sistema que funciona de esa manera, hay cauces que marcan opinión, que santifican o demonizan las cosas y nadie reivindica la historieta como cultura. Y cuando así ha sido se ha tratado de casos puntuales, como la concesión en Francia del premio de la revista literaria *Lire* a Enki Bilal por *Frío Ecuador*, y coartada para que determinados sectores intelectuales se rasgaran las vestiduras. Reconozco que esta situación marginal ha permitido a la historieta vivir sin excesivos academicismos. Pero al mismo tiempo le ha mantenido en constante estado de equilibrio inestable, siempre basado en individuos y hechos puntuales sin continuidad, sin transcendencia. El mundo académico no me gusta porque el oropel que pueda dar es extrínseco a la obra, que tiene valor con independencia de lo que piense una academia. Pero si no se alcanza esa oficialidad quedamos excluidos de muchas cosas. Hay autores que podrían haber continuado su obra, que hubieran encontrado su público si su trabajo hubiera sido reconocido oficialmente como cultura, si esa consideración del medio estuviera normalizada. Para complicar más la situación, todo el mundo se atreve a la hora de escribir y hablar sobre historieta porque no abundan medios serios.

Más aún, los intentos de hacer un análisis serio y riguroso suele recibir acusaciones de pedantería y pretenciosidad.

Esa es otra lacra que arrastramos: la contradicción entre la queja por no ser reconocidos y la banalización del comentario sobre el medio porque los tebeos tienen que ser entretenidos. Habrá que revisar ese concepto "entretenido", porque *Edipo* no lleva a la carcajada pero tampoco al aburrimiento. Si todo lo "entretenido" es pan y circo, no llegaremos muy lejos.



BIBLIO GRAFÍA

1979 *A Petadura do Orballo.* **Xofre** nº 1.

1981 *Mar de Tinieblas.* **Creepy**

1981 *La Escalera.* Guión de Garcés. **Ilustración+Comix Internacional** nº 15.

1982 *Divertimento.* **Ilustración+ Comix Internacional** nº 30

1983 *El cómic vivo.* **Ilustración+Comix Internacional** nº 37

1984 *Hiperrealismo.* **Ilustración+Comix Internacional** nº 50

1985 *Fragmentos de la Enciclopedia Délfica.* Toutain. Existe reedición de Norma en 1996; Colección Miguelanxo Prado nº 3. Recopila material publicado en la revista *1984* entre 1982 y 1983.

1987 *Stratos.* Toutain. Existe reedición de Norma en 1996; Colección Miguelanxo Prado nº 4. Recopila material publicado en la revista *Zona 84* entre 1984 y 1985.

1987 *Loada sea la ciencia.* **El patio trasero**. Saco Roto. Colectiva.

1988 *Quotidianía Delirante (I).* El Jueves. Colección Pendones del Humor nº 40. Recopila material publicado en el semanario *El Jueves* entre 1986 y 1987.

1988 *Silencio de Oboe.* **Luzes de Galiza, especial Cidades**.

1989 *Manuel Montano: el manantial de la noche.* Guión de Fernando Luna. Norma. Colección Los Álbumes de Cairo nº 17.

1989 *Las rutas del agua.* **Norte/Sur**. Ikusager. Libro con junto coordinado por Ernesto Santolaya.

1989 *Bis Repetita.* **1789. La Revolución Francesa.** Ikusager. Libro conjunto coordinado por Ernesto Santolaya.

1990 *As flores radiactivas.* Texto de Agustín Fernández Paz. Xerais (Grupo Anaya).

1990 *Crónicas incongruentes.* Norma; Colección Pandora nº 6. Recopila material publicado en la revista *Ilustración+Comix Internacional* entre 1985 y 1986.

1990 *Quotidianía Delirante (II).* El Jueves. Colección Pendones del Humor nº 66. Recopila material publicado en el semanario *El Jueves* entre 1987 y 1989.

1990 *Collage de una renuncia.* **El Muro**. Norma; Colección Pandora nº 4. Libro conjunto coordinado por Pierre Christine y Andreas C. Knigge.

1991 *Fai un sol de carallo.* **Pop español**. Casset. Libro con junto coordinado por Miguel Ángel Álvarez y Alberto Simón.

1993 *Trazo de Tiza.* Norma; Colección Miguelanxo Prado nº 1. Historia publicada en la revista *Cimoc* entre 1992 y 1993.

1993 *Rapazas.* Texto de Agustín Fernández Paz. Xerais (Grupo Anaya).

1993 *Páxinas Crepusculares (historias inducidas).* Diputación Provincial de A Coruña. Recopilación en lengua gallega que incluye *Las rutas del agua, Bis repetita, Collage de una renuncia, Silencio de oboe* y *Demorado crepúsculo de octubre.*

1994 *El misterio de las campanadas.* Texto de Xavier P. Campo. SM.

1994 *Usurpadores.* **¡Socorro!** B/Amnistía Internacional. Colectiva.

1994 *Une lettre trouvée à Lisbonne.* Ilustraciones. Texto de Eric Sarner. Éditions DS

1995 *La ley del amor.* Páginas de historieta insertadas como parte de la novela de Laura Esquivel. Plaza & Janés.

1995 *Perigo Vexetal.* Ilustraciones. Texto de Ramón Caride Ogando. Xerais (Grupo Anaya).

1995 *Tangencias.* Norma. Colección Miguelanxo Prado nº 2. Recoge historietas para *Cairo* y *Cimoc* extraordinarios realizadas entre los años 1987-1995.

1996 *O trano de Alquidón.* Ilustraciones. Texto de Marilar Aleixandre. Xerais (Grupo Anaya).

1996 *Trozos de pan de maíz.* Texto de Juan Farias. Anaya.

1996 *Bala perdida.* Texto de Manolo Rivas. Alfaguara.

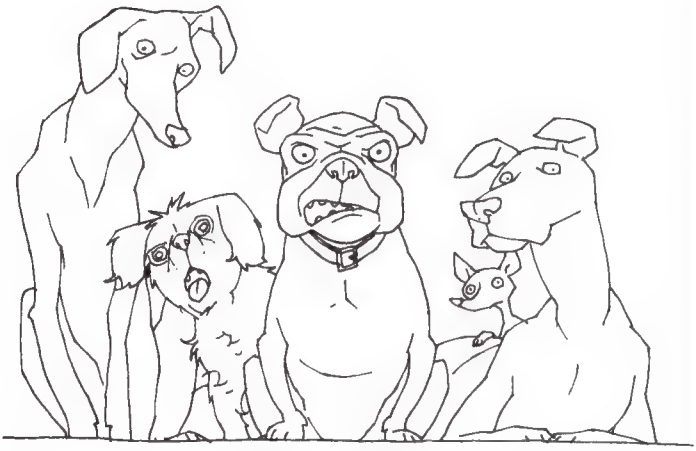
1997 *Quotidianía Delirante (III).* Norma. Colección Miguelanxo Prado nº 5. Recoge historietas de diferente procedencia.

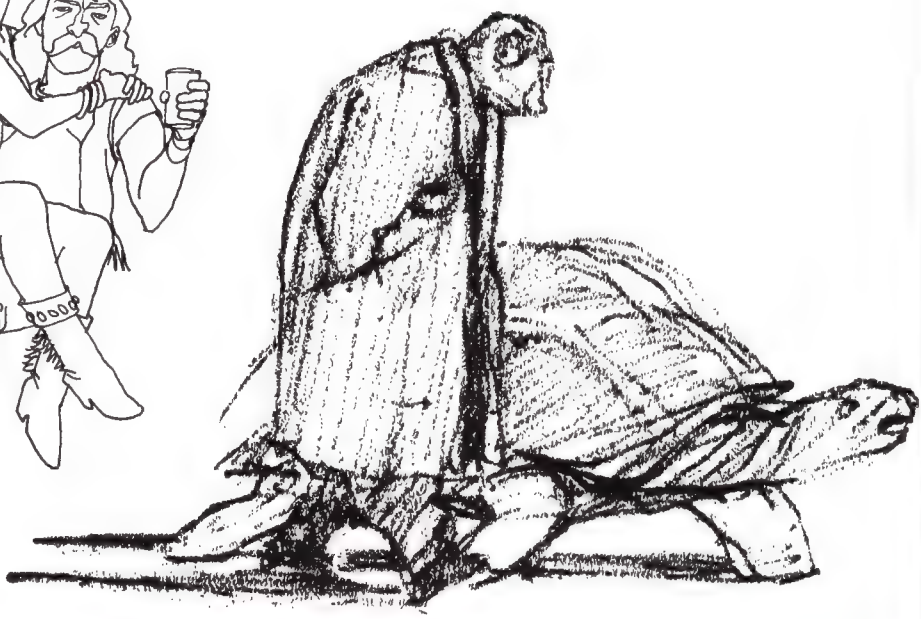
1998 *Pedro y el lobo.* Norma. Colección Miguelanxo Prado nº 6.

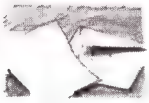
1998 *Amenaza na Antartida.* Ilustraciones. Texto de Ramón Caride Ogando. Xerais (Grupo Anaya).

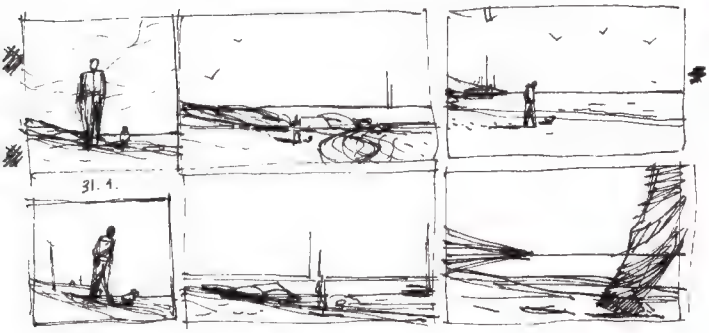
1998 *Esporas.* **Terra Nostra.** Ikusager. Colectiva coordinada por Ernesto Santolaya.

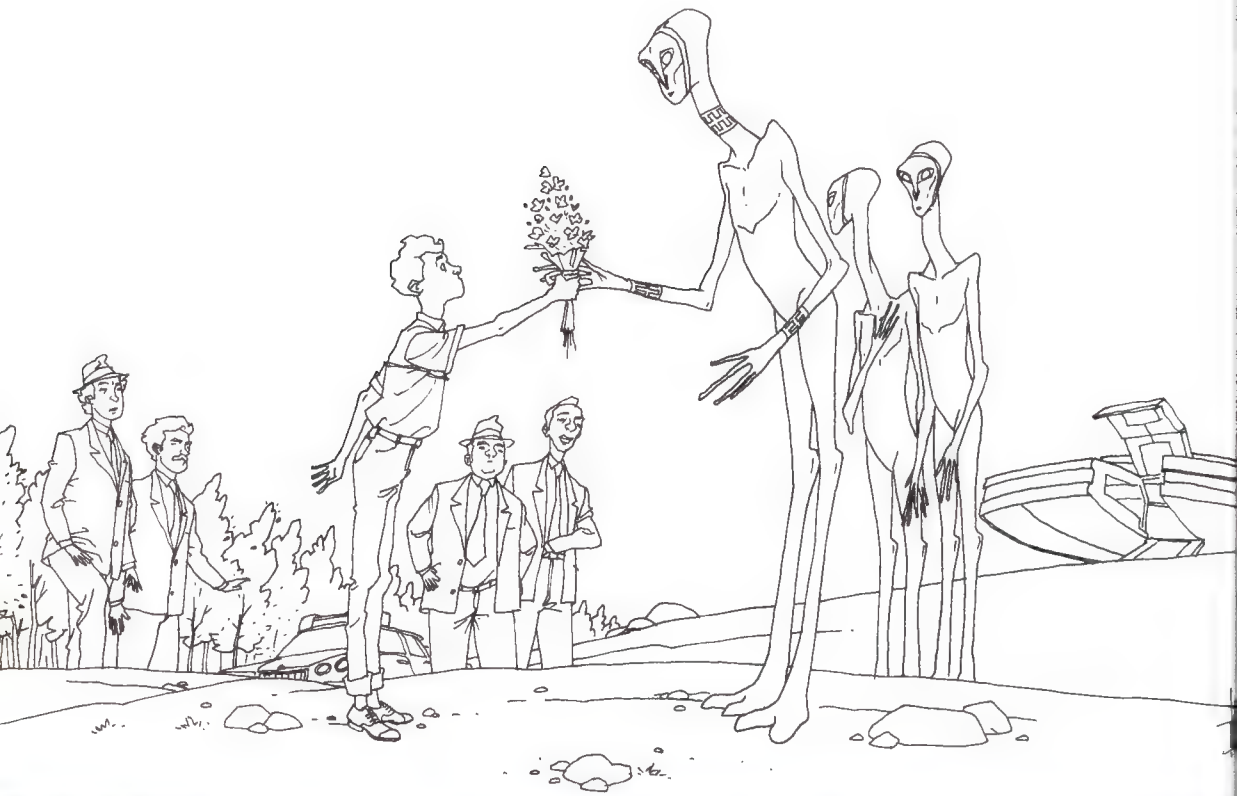
1998 *Breve achegamento na teórica da caxas.* **Elipse** nº 1.








31. 1.



NOVEDADES NOVIEMBRE 98

Snuff 2000

Portada a color, interior 56 págs en b/n.

Snuff 2000 nos devuelve la cara lóbrega de Miguel Angel Martín. Duro.
Sólo para adultos.

Psycopthia Sexualis

Portada a color, interior 56 págs en b/n. Inglés.

El gran éxito de Miguel Angel con dos nuevas historias.
Sólo para adultos.

Del mismo autor:
Kyrie. Números del I al V.
Keibol Black. Del I al III.

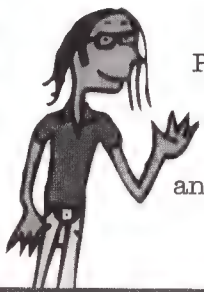
MIGUEL ANGEL MARTIN

MAURO ENTRIALGO

Alter Rollo (Tomo I)

Portada a color, interior 16 págs a color y 32 en b/n. Prólogo del autor.

Recopilación de las tiras aparecidas en El País de las Tentaciones.



Colección Piscolabis

Portada a color, interior 32 págs en b/n. Prólogos del autor.

El Efecto Solomillo, El Asesino anda Suelto y proximamente, La Pandilla Galáctica.
No esperes a que se agoten.

Rellena en la siguiente postal o pídelos a Distrimagen
Calcula el valor total de tu pedido
Añádele 500 pesetas de gastos, luego manda un giro postal por ese importe a Distrimagen s.l
Ulises, 91. 28045 Madrid
Caballero, 55. 08029, Barcelona
www.distrimagen.es
e-mail: factoria@distrimagen.es
pedidos: pedidos@distrimagen.es

LA FACTORIA DE IDEAS

Distribuido por:
DISTRIMAGEN

N O V E D A D E S

Enero

NORMA Editorial

LAS TORRES II
ROSEMARY'S KITTIES
Hermann
48 pags. 1100 ptas.

[illegible]
Richardson · Stradley · Gulacy
48 pags. 750 ptas.

[illegible]
Dale Keown - Brian Hotton
24 págs. 350 ptas.

LOBO: AMIGOS Y EL ÚLTIMO TANGO EN BUENOS AIRES
Grant - Horley - Olivetti
48 pags. 750 ptas.

THE DREAMING: SOUVENIRS nº1 (de 3)
Hogan - Amaro
Kiernan - Doherty
48 pags. 750 ptas.

LA CASA DE LOS SECRETOS: EL LIBRO DE LA LEY nº2 (de 3)
Seagle - Kristiansen
48 págs. 750 ptas.

PREDICADOR: CAMINO AL SUR nº3 (de 3)
Garth Ennis · Steve Dillon
80 pags. 975 ptas.

TERMINAL CITY nº 2 (de 2)
Dean Motter · Michael Lark
72 págs. 975 ptas.

OTRAS NOVEDADES DEL 25 DE ENERO

THORGAL: LOS ARQUEROS
Rosinski - Van Hamme

FLAG FIGHTER nº3 (de 4)
Hasegawa - Kanneki

MADEMOISELLE nº3 (de 4)
Rio Alsamigo

HISTORIAS VICIOSAS nº1 (de 3)
Fletcher Hanks

DRAGON BALL GT: LA REVISTA OFICIAL nº3

AVANCE FEBRERO

PIN-UP 4
Yann - Berthet
48 pags. 1100 ptas.

SANDMAN MYSTERY THEATRE: LA CARA nº1 (de 2)
Matt Wagner · John Watkiss
56 pags. 850 ptas.

are you talkin' to me?

AÑORADA EUROPA

Óscar Gual Boronat
Gandía (Valencia)

Salí deprimido de la lectura del último *U* (el 12), y no porque la entrevista a Manel Fontdevila me resultara aburrida, todo lo contrario; creo incluso que le cedisteis muy poco terreno, las páginas dedicadas a Entrialgo, por comparle con alguien de su generación, estaban mejor aprovechadas. La razón de la desazón -bonito pareado- fue el minúsculo comentario de David Muñoz en su columna horizontal (¿cómo se come eso?) *Al grano.* Fue lo que dijo, y no cómo lo dijo, que él suele hablar muy bien y muy clarito.

También por esta zona los grandes almacenes y las librerías especializadas me han ayudado, gracias a saldos asombrosos (no un álbum, ni dos, sino tres, a menos de 700 pesetas), a completar mi colección de *Blake y Mortimer*, de *Gil Pupila*, de *Barbarroja* o de *Freddy Lombard.* Siempre es satisfactorio realizar una buena compra a un buen precio y más jugando sobre seguro, la calidad de Tillieux, de Chaland, de Jacobs o de Charlier está más que contrastada. Pero al mismo tiempo que coloco esas joyas en mi librería, en un lugar privilegiado, siempre a mano, caigo en la cuenta que esos grandes personajes, esas brillantes historias, están viviendo ya su última etapa, al menos entre nosotros, la etapa de las ofertas, la última oportunidad. Ahora les llega el turno a *Spirou*, a *Comanche*, a *Iznogud* y a *Lucky Luke*, con los que he compartido horas de distracción (reconozco que me estoy dejando llevar por el sentimentalismo).

Me resulta muy triste, y en cierto modo incomprensible, que otro tipo de tebeos más mal hechos, con argumentos repetitivos y simplones, personajes calcados unos de otros y dibujantes de brocha gorda se mantengan en el candelero, mientras aquellos sucumben ante un público que a buen seguro los desconoce. Sé que no he descubierto nada. Echando la vista atrás releo *Krazy Comics* #15 (diciembre de 1990) y allí Pepe Gálvez, en la reseña del quinto álbum de *Tomás Elgafe* escribía: "*En este país de enganchados al vídeo y a la imagen fácil, no es demasiado extraño que una joya de la historieta pase desapercibida. Si además tenemos en cuenta que se lee poco y siempre siguiendo las órdenes de modas y booms coyunturales, no es de extrañar que la frescura y la acidez de* Gastón *no hayan sido debidamente valoradas.*" Siguiendo la pista a esa misma obra Frasko, en el *U* #3, describiendo la enorme figura de Franquin, contrasta el dato que mientras en su país de origen esa obra ha sido constantemente reeditada, aquí ha sido saldada por Grijalbo desde hace ya algún tiempo, y el articulista apuntaba: "*Algo no funciona en este país.*" Yo no pretendo llegar tan lejos y acusar de mal gusto a todos aquellos que no comparten mis preferencias. El problema no es ése, sino que lo grave del asunto es que estamos perdiendo ese tren que, al parecer, tardará mucho tiempo en volver a pasar.

Poco me queda ya por decir, únicamente un ruego y dos preguntas. Creo que no vendría nada mal hacer un poco de historia y dedicar uno de vuestros números a la historieta juvenil franco-belga desde la posguerra hasta la actualidad, más o menos; eso sí, sería un ejemplar muy gordo, y tal vez la escasa actualidad del tema no ayudaría demasiado, pero valdría la pena. Le concedisteis una oportunidad al manga, otra a los comic books de superhéroes y también al panorama independiente americano, los cuales no tenían desperdicio. ¿Qué tal si probáis ahora con algo más cercano? Tal vez una especie de homenaje o algo así, no sé, lo dejo en vuestras manos.

Para cerrar, dos cuestiones: ¿Yves Chaland realizó alguna historieta de *Spirou y Fantasio*? ¿Sigue inédita en España? Los tebeos de *Theodore Poussin*, ¿han sido editados aquí? ¿Cuándo? ¿Cómo? ¿Por quién?

QUÉDESE, SEÑOR SÁNCHEZ

Alejandro Martínez Viturtia
Barcelona

He leído en varios sitios críticas despiadadas dirigidas no tan sólo contra la organización de Ficomic, sino contra la persona de Jordi Sánchez, y por ello me he decidido a escribir esta carta. Estoy de acuerdo en que tanto el Saló Internacional del Còmic de Barcelona como el Saló del Manga tienen claras áreas de mejora y que por tanto se deben aportar tantas ideas y críticas constructivas como sea posible. Pero no puedo coincidir con algunos comentarios que se hacen por ahí.

Me consta, tanto por reseñas como por testimonios personales, que otros salones y jornadas que se realizan en otras ciudades como A Coruña o Avilés tienen unas características muy diferentes al Saló Internacional del Còmic de Barcelona. Características realmente muy loables, como la gran cantidad de invitados nacionales y extranjeros o la gran accesibilidad de estos. Pero, desgraciadamente, no creo que estos salones se puedan comparar. Las problemáticas de organiza-

ción son totalmente diferentes. Ficomic tiene que lidiar con la Generalitat, el Ayuntamiento, la Diputación, las editoriales, los libreros y demás entidades más o menos relacionadas con el mundo del cómic. Y por si esto fuera poco, tiene que hacer frente al déficit que se generó en anteriores gestiones. Quizá esta tarea les parezca fácil a muchas personas, pero a mí no sólo no me lo parece, sino que creo que es extremadamente complicada. Hay intereses políticos (que en ocasiones pueden ser enfrentados), existen presiones comerciales, y por si esto fuera poco, hay problemas económicos.

Afortunadamente para A Coruña y Avilés, sus organizaciones no tienen esta problemática, y ojalá no la tengan nunca.

Jordi Sánchez apechuga con toda esta problemática mencionada y soporta todos estos problemas y presiones de una manera admirable. El Saló sigue adelante, colaborando todo lo que puede con editoriales, profesionales y libreros y, lo que es más importante, reduciendo año a año el déficit.

Como ya he comentado, esto no quita que el Saló tenga claras áreas de mejoría. Más mesas redondas, mejores exposiciones, más artistas, un marco más adecuado... de acuerdo, todo esto puede ser cierto. Pero de exponer, según el criterio de cada uno, estos problemas, a cargarse sistemáticamente la labor gestora de Jordi Sánchez media un abismo.

Estoy convencido que Jordi Sánchez ha sido un gestor más que correcto y que con más apoyo y comprensión el Saló mejorará año a año hacia planteamientos mejores y más adecuados tanto desde el punto de vista del aficionado como comercial.

U: ¿PEDANTE O PRETENCIOSO?

Jose Ramón Solera
Madrid

Queridos amigos del *U*:

"*Vacilante estatismo característico del guión entrópico*", "*apelmazada iconografía gótica*", "*multiplicidad que imposibilita la alteridad*"... expresiones estilísticas, esdrújulas, polisilábicas y hasta megatitánicas que aparecen constantemente en vuestra revista. ¿De verdad que os sale eso al escribir sobre vulgares tebeos? Hay veces que, para asegurarme, mientras la leo –o eso intento con todas mis fuerzas, os lo aseguro-, miro varias veces la portada para comprobar que en ella sale algo de comics, y no pone camuflado en alguna esquina *Revista de Occidente*, o algo semejante. Y el caso es que el contenido es de lo más interesante: noticias bien comentadas, entrevistas a gente con cosas que decir a la que otros medios no prestan la debida atención, la tira del maestro Fontdevila... Aunque luego uno se lee la sección de Ray Mescallado, en la que más o menos viene a decir que todos los comics son una mierda, sobre todo los de superhéroes, que dónde va a ir a parar la civilización occidental si seguimos así, que él está de tan de vuelta de todas estas cosas, que todo es tan trivial (*¡toma!*)... chico, no te entiendo; si tan poco te gustan, no entiendo primero por qué te los compras y segundo por qué hablas de ellos durante páginas y páginas. Mescallado es lo que Umberto Eco llamaría un nihilista flamante. Paradigmático, como diríais vosotros.

Otra parte trabajosa de leer son las críticas. Párrafos y párrafos, supongo que bien estructurados por vuestra parte, aunque de esto no estoy muy seguro porque me lleva varios días leerme cada una y cuando llego al final de la crítica ya se me ha olvidado lo que decía al principio. Da la impresión de que queréis decir tanto y tan importante, dar tantas referencias irreprochables e imprescindibles que sustentan vuestra opinión que, claro, os hace falta todo ese espacio para expresar un simple parecer. Da la impresión de que para vosotros un tebeo debe contener un sustrato intelectual retorcidamente espeso y que sólo los iniciados pueden descifrar, que lo justifique frente a vosotros mismos y frente a los que piensan que los tebeos son *Mortadelo y Filemón* y *El Jueves*. Si no, no pasa de mero intento por alcanzar vuestra elevada concepción del Arte.

En las entrevistas, por otra parte, dáis una de cal y otra de arena. Cierto y de mérito es que estáis informados a la perfección sobre la vida y obra del autor y las preguntas son abundantes, pero soléis hacerlo todo a la brava, es decir: preparar una batería de tropecientas preguntas, y que el autor se explaye a su gusto. La falta de edición posterior, la falta de selección de aspectos, me produce la misma sensación que si una persona te cuenta su vida durante varias horas: aburrimiento, y hartazgo en el peor de los casos.

Lo incómodo, en resumen, es que habláis de gente y obras que a lo mejor merecen la pena, pero lo hacéis de modo tan farragoso y rebuscado que parece que escribís para vosotros mismos y los que se hallan en vuestras coordenadas, para que todos digáis "¿verdad que tenemos unos gustos sublimes, de lo más artístico, y además lo sabemos decir impecablemente?" Yo

desde luego no puedo decir que tenga unos gustos de *intelectualitè*. Me gustan los superhéroes, pura y simplemente, tal y como son: Jack Kirby, Mike Parobeck y cosas así, muy alejados de vuestros Julie Doucet, Eddie Campbell, Paul Auster, Mazzuchelli y demás banda altamente masturbatoria. Pero lo más curioso es que os leo siempre.

Nah, seguramente, contradicciones de fanboy inadaptado.

¿HOMÓFOBO YO?

Pedro Angosto Muñoz
Villarrobledo (Albacete)

Pues ya me estaba lamentando yo de que, tras tantos números, la reseña de Mr. Mescallado sobre las series de Heroes Return no me iba a permitir enviaros más que un lacónico asentimiento con el que hacerme presente en vuestro correo (estoy de acuerdo en lo mayor, aunque yo aún continúe comprando *Captain America* y *Iron Man* y abomine el triple que Mescallado de los *Fantastic Four*), cuando fugazmente leo mi nombre en el correo del número doce. ¡Vuelvo a aparecer sin haber enviado yo ninguna carta y en esta ocasión para ser acusado de homofobia! ¡Casi nada!

Así que permitidme estas líneas para expresar mi asombro y mis disculpas al Sr. Pita. Mi comentario en el susodicho artículo sobre la Hermandad de Mutantes Malvados acerca de la "escabrosa" relación sospechosamente lésbica entre Mística y Destino no pretendía ofender en absoluto, simplemente era una pequeña broma a la que quizás le faltaron las comillas en "escabrosa", que por otra parte no sólo significa "Peligroso, que linda con lo conveniente o con lo inmoral", sino "Desigual, lleno de tropiezos y embarazos". A esto es a lo que yo me quería referir. Convendrá el Sr. Pita conmigo en que en nuestra actual sociedad (y más en la americana, y más en la fingida realidad de los tebeos Marvel), las relaciones homosexuales están llenas de tropiezos tanto exteriores como interiores. En el caso de Mística y Destino, la situación resultaba especialmente "embarazosa" para los editores de Marvel, e incluso para los autores. Por si no lo sabían, no existió tal relación lésbica, ya que la idea de su creador, Claremont, es que la multiforme Mística fuera en realidad el padre (y no la madre) de Rondador, esto es, un hombre. Esto no llegó a ser aprobado, más que nada porque se convertía al personaje en un transexual, algo -supongo- escandaloso para editores Marvel bastante menos tolerantes que un servidor. Es pues, insisto, una broma sobre lo que pudo ser y no fue; como cuando mi amigo Carlos Pacheco se pone superserio para intentar hacerme creer una "obvia" relación gay entre Juggernaut y Tom Cassidy...

A la vez, tengo que disentir ante su propuesta de censurar tan inocentes opiniones, ya que será consciente de que existen posturas sobre la moralidad o no de las relaciones homosexuales bastante más radicales y que tienen igual derecho a expresarse. De hecho, le invito a que medite sobre qué declaraciones han causado más daño, si mi comentario sobre las lesbianas (puesto que no me siento superior a nadie por su opción sexual, claro, aunque no puedo renunciar al derecho a efectuar mis propios juicios morales) o las suyas sobre mi alarmante homofobia.

Dicho lo cual, y al hilo de la cuestión, para "redimirme" prometo preparar un artículo sobre los muchos personajes gay que han aparecido últimamente en los comics de superhéroes, la mayoría de ellos en la aparentemente monolítica y conservadora DC, para que vean.

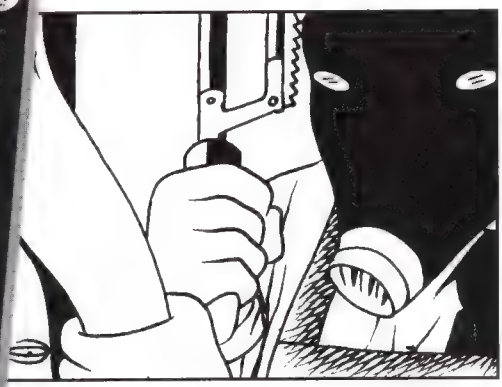
QUIERO UN ANUARIO

Octavio Beares San Martín
Vía Internet

Hola a todos. Os escribo para haceros una pregunta: ¿le tenéis manía a los listados? Si la respuesta es "no", podríais plantearos un especial 1998... ya sabéis, artículos de fondo analizando el patio en general (el patio de los comics, claro, que es muy particular), y la consabida lista de los 25, 50... mejores tebeos del año publicados por estos lares. Personalmente, y teniendo en cuenta lo que es un listado, gusto de este tipo de recomendaciones de lo mejor del año que se va. Siempre que conozca la solvencia y buen gusto de quien perpreta dicha lista. Reconozco abiertamente que sólo acudiendo a este tipo de listas he descubierto la música de Seefeel, Portishead, Royal Trux... sí, hasta Sepultura. O interesarme por el cine de Egoyan, o Tarkovsky. Igualmente *Tako*, o algún trabajo de Hernández Cava, han despertado mi interés en aquel magnífico *Un año de tebeos* (desgraciadamente, sin solución de continuidad).

Esto es todo por mi parte. La verdad, podría haber mandado un e-mail tan cabreado como casi todos los que os llegan... pero tengo motivos mucho más gordos para soltar bilis que los tebeos. Da la sensación de que quien os escribe no tiene en la vida más que comics (sé que no es así, que nadie me ponga a parir por la frase, por favor). La protesta, en el lector, es un derecho ciertamente sano. Necesario, vamos. Pero la mala hostia nunca ayuda a una exposición clara, mesurada, de los argumentos... argumentos que, muchas veces, veo que deberían ir dirigidos a otros destinatarios: ¿en verdad tiene que ser una pequeña revista de crítica la que padezca los sesudos planes de ciento y un lector para salvar la crisis del medio? ¿Y en verdad le importa tanto al respetable la opinión de un crítico con respecto a su tebeo favorito? Yo sobreviví al varapalo perpetrado con *Sandman*. Me sigue encantando por encima de lo que opine Trajano, igual que reconozco no haber podido con *Color Café*. Y dudo que Yexus se cabree conmigo por ello.

Y la revista, en general... seguid así (aunque si publicaseis a color, mensual y distribuyeseis en quioscos y no tuvieseis pérdidas... esto sería jauja).



Snuff 2000

Miguel Ángel Martín

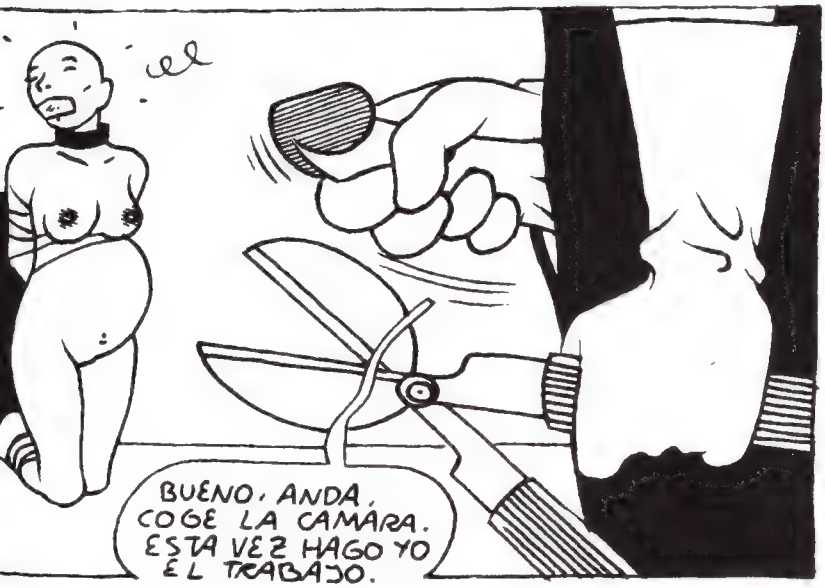
La Factoría de Ideas

Los recientes incidentes italianos protagonizados por las páginas de Martín y su presunto ánimo de promover conductas moralmente desordenadas en los lectores, han recuperado una polémica que por estos pagos se agotó hace tiempo en su misma inanidad (o, en todo caso, debió hacerlo): la corrección política de un autor cuya obra demuestra una coherencia de hierro, un autor al que se le podría acusar de crecer al calor del escándalo, pero cuyo limitado éxito parece desmentir la maquiavélica imagen de artista cínico que construye su fortuna con las entrañas ajenas (que la recopilación de su trabajo sea responsabilidad de una editorial pequeña en lugar de aparecer bajo el sello de La Cúpula, como sería de ley, parece un síntoma irrefutable). Obviaremos aquí, por tanto, la naturaleza escandalosa de la obra de Miguel Angel Martín y nos centraremos en su pura faceta de narrador riguroso y creador de un mundo personalísimo que asoma en cada una de sus páginas, sean tiras cómicas (*Kyrie*), ciencia-ficción (*The Space Between*) o incluso historieta infantil (*Días Felices*, antecedente de su excelente *Brian The Brain*, que se publicó en las páginas del suplemento infantil de *Diario 16* allá por 1990, para pasmo de propios y extraños).

Snuff 2000 recoge obra dispersa y reciente del autor leonés (aparecida en cabeceras tan heterogéneas como *Rock de Lux*, *Idiota y Diminuto* o diversos especiales temáticos de *El Víbora*), y se redondea con un par de inéditos realizados ex profeso. Todas las historias, aunque de lectura independiente, narran las espeluznantes actividades de un par de sujetos enmascarados entregados a la creación de películas snuff, en las que el contenido sexual aparece casi siempre como un elemento secundario en el elaborado catálogo de agresiones físicas y psíquicas que sus víctimas sufren. Como Carls y Berg en un atroz universo paralelo, los personajes de Martín golpean y cortan, humillan, torturan y violan, asesinan a mujeres y niños con una precisión no exenta de humor (quirúrgico, pero humor al fin), en unas páginas trufadas, como siempre, de citas insólitas, unas páginas resueltas con la limpieza y economía de medios que se han convertido ya en seña de identidad de un autor cuya habilidad narrativa le permite dotar a sus pequeñas gemas de horror de una atmósfera de relajada cotidianidad, seguramente más desasosegante que cualquiera de las atrocidades que retratan. La lectura del libro no es una experiencia para todos los paladares, desde luego, pero más allá del contenido violento o sexual, más allá de la fascinación de lo que Cronenberg llamó la "nueva carne" (y que para justificar tantas mediocridades del peor celuloide ha servido), lo que interesa de Martín es, a mi juicio, su fidelidad a un universo propio e inconfundible (ninguno de sus hipotéticos seguidores, toda esa maraña de perpetradores adscritos a una supuesta "onda tremenda" o qué sé yo, le han llegado hasta hoy a la suela de los zapatos, y no estoy hablando de temáticas o argumentos, sino de talento), un mundo personal que no puede entenderse divorciado de un determinado estilo: las historietas de Martín no son concebibles sin el tratamiento minimalista, sin la simplicidad extrema de la

reseñas

- Snuff 2000
- Dragon Ball
- Grendel: War child
- El colmillo de la serpiente
- You are here
- Heavy Metal: The best of Richard Corben special
- Gorka
- Usagi Yojimbo: Sombras de muerte
- Memorias de un hombre de segunda mano (1868-1982)
- Steam detectives
- Dibujar cómics



puesta en escena, sin la desnudez emocional de un narrador imparcial que se limita a la exposición de un suceso con la muy distanciada frialdad del que lo contempla a través de un microscopio. Quizá la falta de posicionamiento moral sea lo que más moleste a sus detractores, pero es también, creo, el componente fundamental que transforma la obra de Martín en un ejercicio poético de una belleza estremecedora. Una poesía que se manifiesta como vector infeccioso, que florece en el devastado paisaje emocional del fin de siglo como un cultivo de células cancerosas. Una poesía que acaso defina en sus afiladas aristas, en su áspera ironía postindustrial, el advenimiento de una nueva sensibilidad, la degradación terminal de un mundo que muere, que morirá, que no puede tardar en morir.

Acaso convendría resaltar, antes de cerrar estos folios, la encomiable labor que La Factoría de Ideas está llevando a cabo al recuperar para el público la mayor parte de la obra de Martín, un autor minoritario, insisto, que recibe mucha menos atención de sus editores "grandes" (La Cúpula, que se resiste a recopilar la excelente serie *Rubber Flesh*, limitándose a regalarnos de pascuas a ramos con las muy estimulantes entregas de *Brian The Brain*). Convendría, al hilo de esto, reflexionar un poco en torno al papel que editoriales pequeñas, más o menos independientes, pueden jugar en el minúsculo zoológico de la industria española, un papel que a lo mejor no tendría que alejarse demasiado de lo que en La Factoría hacen. No es este lugar ni momento, sin embargo.

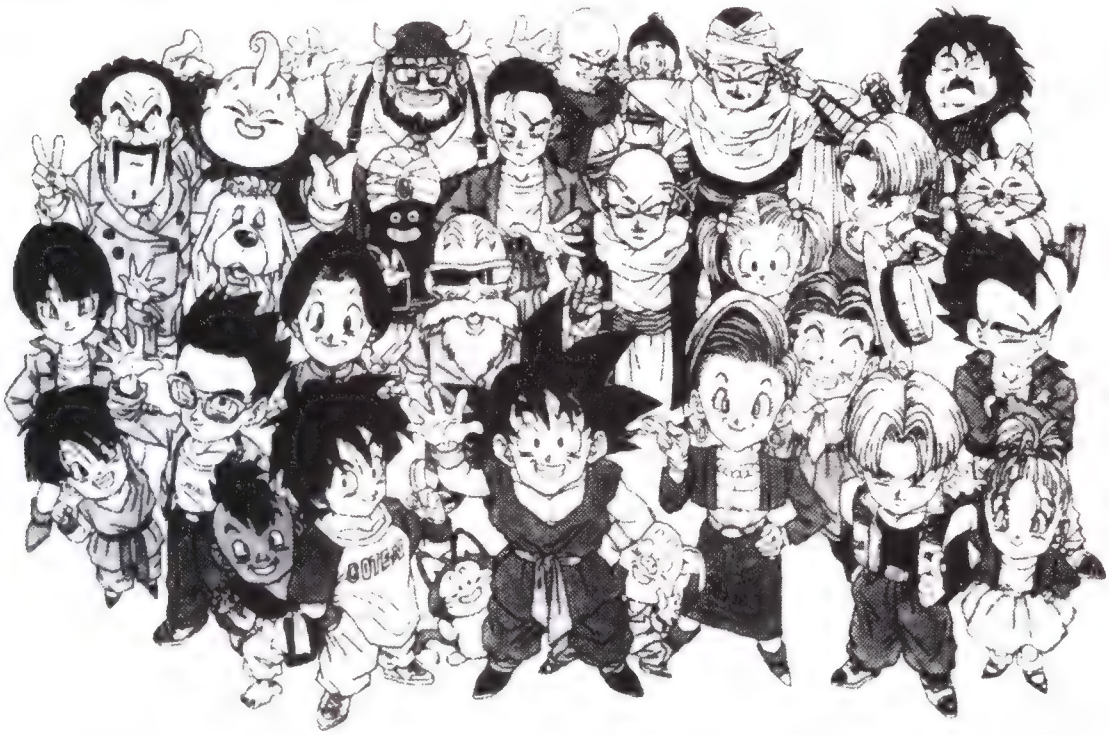
Sólo queda, pues, recomendar *Snuff 2000*, un libro que, más allá de polémicas estériles, muestra el excelente tono muscular de un creador original y fiel a sí mismo, un autor coherente cuyo talento y buen hacer quizá no atraigan a un público mayoritario, bien por su despojamiento formal, bien por la dureza de sus imágenes, eficacísimas en su misma sencillez, pero que merece toda nuestra atención, creo, independientemente de su condición de generador de polémicas.

francisco naranjo

Dragon Ball
Akira Toriyama
Planeta-DeAgostini

Planeta-DeAgostini ha terminado por fin la mastodóntica edición completa de *Dragon Ball* en

Y luego dicen que no se editan buenos tebeos... Bueno, no sé cómo lo voy a hacer para hablar en el espacio del que dispongo del montón de novedades que tengo apartadas a un lado de la mesa, así que perdonad si soy más breve que de costumbre en mis comentarios, porque esta vez sí que voy a tener que ir al grano. Empiezo por una sorpresa de lo más agradable. Se trata del catálogo que ha editado el Instituto de la Juventud de la exposición que recoge los originales premiados en su **CERTAMEN DE CÓMIC**. La calidad de los autores premiados (casi una treintena), convierte este libro



42 volúmenes, un logro sólo al alcance de la serie japonesa de más éxito que haya conocido Occidente. De hecho, el fenómeno *Dragon Ball* ha adquirido tales proporciones que a menudo ha eclipsado al tebeo *Dragon Ball*, como si el mero hecho de su inmensa popularidad fuera prueba de su carencia de calidad historietística. Al menos ésa es la ecuación que le han aplicado muchos que presumen de conocedores del cómic: si le gusta mucho a muchos niños, no puede haber mucho de bueno en ella.

Como máximo, esa opinión generalizada se ha dignado conceder la frescura, originalidad y gracia de los primeros episodios, los que recuerdan más al Akira Toriyama humorístico de *Dr. Slump*. Pero el desarrollo posterior de *Dragon Ball* -las batallas superheroicas del Son Goku adulto y sus cada vez más poderosos adversarios, los dramáticos enfrentamientos con el destino del universo en juego, el desarrollo de la compleja saga familiar- son desdeñados con la displicencia del adulto que ya no puede rebajarse a un chabacano juego infantil.

Quizá sea que yo no soy tan adulto o que soy muy capaz de rebajarme, pero para mí *Dragon Ball* es precisamente eso: Goku ascendiendo la interminable escalera del poder hacia la inmortalidad y la divinidad; Vegeta reconcomiéndose por no ser el hombre más fuerte que existe; Freezer, los androides, Célula, el monstruo Bu, todos personificando el avance inevitable de la muerte, a la que se resiste temerariamente la humanidad representada en la familia y los amigos de Goku; los combates interminables y destructores de planetas, que se alargan durante centenares de páginas en un espectáculo perfectamente orquestado de dramas personales y energías interiores liberadas. No cuesta mucho entender por qué esta fantasía de poder cautiva la imaginación de los niños. Basta con acercarse a su lectura con algo de honestidad para dejar que nuestro propio niño ansioso de ser el mejor tome el mando de las operaciones emotivas.

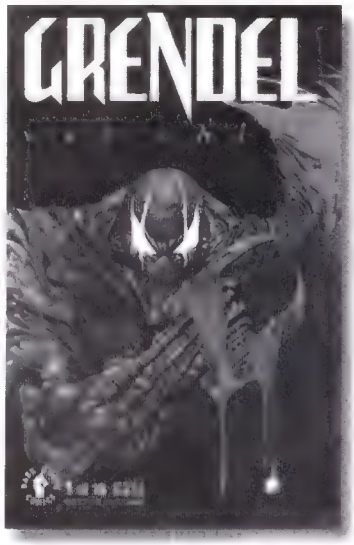
Claro que, si fuera tan fácil, ¿cuántos no habrían explotado la fórmula? Al fin y al cabo, *Dragon Ball* sólo es el tebeo de superhéroes

de 215 páginas a color en una lectura más que recomendable. Y me parece estupendo que de vez en cuando la administración se gaste las perras en apoyar al medio narrativo más ignorado, pobretón y vilipendiado de todos y no sólo en sofocar las rabietas de productores cinematográficos millonarios, sobre todo si los resultados son así de interesantes. Aunque al carecer de continuidad esa ayuda sea casi anecdótica, al menos nos ha permitido descubrir a autores como el duo Juan Sin Miedo, Andrés G. Leyva o Santiago Valenzuela, a los que, si las circunstancias fueran otras, me hubiera encantado poder leer de forma regular en alguna revista. Esperemos que se fijen en ellos alguno de nuestro pequeños editores y que tarde o temprano tengamos un comic book recopilando sus trabajos. De todas maneras la selección que ha realizado el jurado (integrado por Jorge Díez, Jesús Cuadrado, Felipe Hernández

definitivo. En realidad, la teoría sí es fácil, lo que no resulta tan sencillo es llevarla a la práctica con el virtuosismo, la pureza y la eficacia de Toriyama y su estudio, que en esta serie se elevan a la categoría de verdaderos maestros universales del cómic. Sólo un talento monstruoso puede combinar en tantas jugadas distintas las mismas fichas. Por más que se asemejen dos situaciones, Toriyama siempre consigue que la posición límite nos desconcierte, que nos preguntemos cómo va a escapar el héroe (incluso ¿cómo va a escapar y cómo va a hacer resucitar a los millones de inocentes muertos por el camino? porque siempre mueren millones), que nos preguntemos qué haríamos nosotros en su misma situación, y aún más, que pasemos las páginas a toda velocidad porque, realmente, no se nos ocurre cómo va a vencer en esta ocasión Goku. Sólo Toriyama lo sabe, y por eso Goku es especial. Desde luego, hace falta un talento monstruoso para combinar sin que nada chirríe los episodios del más exagerado patetismo con respiros cómicos como los que proporciona el desternillante Mr. Satán. Y también hace falta un talento monstruoso para descargar centenares de páginas de combates semejantes en escenarios semejantes entre contrincantes semejantes y que cada vez parezca algo nuevo, y siempre contado de la manera más vistosa, más rica y más clara. El espectáculo de las batallas de *Dragon Ball* no es nada ilustrativo, al peor estilo Image, es puramente narrativo, al mejor estilo de Steve Ditko en *Spider-Man*. Toriyama sabe que antes de que veamos el ceño fruncido del héroe, tenemos que saber por qué es un héroe y por qué frunce el ceño. También sabe que no hay mejor héroe que el villano redimido, y hace maravillas con criaturas como Vegeta o el invencible Bu, evitando cuando menos se espera la fácil salida del maniqueísmo barato. De hecho, pocas cosas me asombran más que lo mal recibido que ha sido *Dragon Ball* por las mentes bienpensantes occidentales. Si la serie deja enseñanzas, están todas relacionadas con el éxito a través del sacrificio (no creo que haya ningún otro tebeo en el que los héroes entrenen tanto), la solidaridad, el esfuerzo, la importancia del colectivo -familiar o universal-, el valor de la vida y la fe en la bondad, que se puede encontrar incluso bajo la más malvada apariencia. Será que las mentes bienpensantes son un poco gilipollas.

Más interesante que las enseñanzas que deje a los niños que dentro de 10 años, cuando sean larvas de críticos furibundos, reivindacarán *Dragon Ball* como el mayor tebeo de todos los tiempos, son las que podrían absorber muchos guionistas y dibujantes con ilusiones de profesionales. Quien sepa despojarse del pudor y los prejuicios y se aproxime a esta obra con los ojos abiertos tiene mucho que aprender, porque *Dragon Ball* es la Biblia del cómic comercial de acción, de aventuras y de humor. Un tebeo enorme, en el que merece la pena perderse.

Trajano Bermúdez



Grendel: War Child

Matt Wagner/
Pat McEown
Planeta-DeAgostini

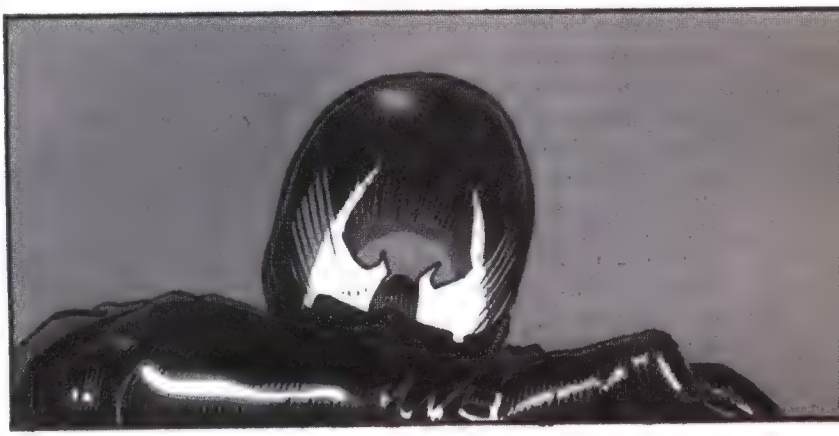
La saga de Grendel surgió en noviembre de 1982 a raíz de una historieta corta aparecida en las páginas del segundo número de *Comico Primer*, tebeo embrionario de la que con el tiempo llegaría a ser una de las editoriales más interesantes y también de las más exitosas -dentro de los límites del mercado independiente norteamericano- de la década de los 80: Comico. Historieta que derivaría en una colección propia, publicada en blanco y negro, que duraría tan solo tres números (tras los cuales su creador, Matt Wagner, probaría suerte con otro título, *Mage*, esta vez a color).

Cava, Jesús Moreno y Jordi Sánchez) ha sido de lo más heterogénea y entre el variado grupo que forman los seleccionados y premiados se encuentran nombres algo más conocidos, por los lectores de *U* al menos, como José Luis Ágreda o Calo. Si queréis saber algo más sobre la exposición o conseguir el catálogo, podéis dirigiros a: Instituto de la Juventud. José Ortega y Gasset, 71 28006 Madrid Teléfono: 91 347 77 00.

Otra rareza es el comic book en formato Brut que ha editado la compañía discográfica Dro para apoyar el lanzamiento del disco **A PUERTA CERRADA** de Fito & Fitipaldis. Se trata de una recopilación de historias cortas que adaptan o se inspiran en las letras del disco y, dado que el encargado de seleccionar a los dibujantes ha sido Hernán Migoya, anterior redactor de La Cúpula, como es lógico la mayor parte son nombres vinculados de alguna manera a su ex-editorial, como Gambarte,

Inicialmente, *Grendel* es la historia (narrada en la mencionada serie en b/n y, luego, en páginas de complemento dentro de la serie de *Mage* –constituyendo éstas el ciclo *Acto diabólico*, editado en nuestro país por Planeta-DeAgostini) de Hunter Rose, un individuo dotado de excepcionales talentos en lo físico y en lo mental, cuya vida se ve abocada a la tragedia y a la destrucción cuando, en su afán por encontrar nuevos retos que pongan a prueba sus habilidades y que le distraigan de su angustia existencial de ser-superior-a-los-demás, adopta la identidad de Grendel para iniciarse en actividades criminales. Grendel es, según descripción del propio Wagner, un "espíritu agresivo", algo así como la representación del hálito violento que anida en el alma humana. Un espíritu que vuelca su nefasta influencia en Hunter Rose y que, tras la muerte de éste (y ya en una nueva serie a color iniciada en octubre de 1986), se reaparece, con consecuencias igual de fatales, en una sucesión de individuos ligados a Rose directa o indirectamente: su hija, el enamorado de ésta y un policía que investiga a ambos (la historia de cada uno de los cuales constituye un nuevo ciclo de la saga).

En este punto, a la altura del número 21 de la colección, Wagner imprime un cambio radical a la serie. Tras situar la acción 100 años después de los acontecimientos anteriores (ambientados, ya de por sí, en un escenario futurista, aunque cercano, y fantástico –donde vampiros y hombres lobo cohabitan marginalmente con el hombre), la fatídica influencia de Grendel, que hasta ahora se había hecho tangible sólo para unos pocos y desdichados seres, se torna global, cuando se hace efectiva sobre el líder de una de las mega-corporaciones que dominan la economía de este mundo futuro, conduciéndolo a una locura que desemboca en nada menos que la guerra nuclear mundial. A partir de aquí, la saga de Grendel se transforma en una narración especulativa y post-apocalíptica, centrada en la evolución social y política de este nuevo mundo a lo largo de varios siglos (ocupando otros tres ciclos de la serie). Evolución que gira en torno a la figura de Grendel, adoptada universalmente como un símbolo totémico, militar, político y, finalmente, imperial, cuando un individuo llamado Orion Assante se proclama "gobernador del mundo", asumiendo el título de "Grendel-Kahn".



Lo cual nos lleva al tebeo que nos ocupa: *Grendel: War Child*, historia desarrollada originalmente como serie de diez números editados por Dark Horse desde agosto de 1992 (tras la debacle económica de Comico y un largo periodo de retención debido a los inevitables problemas legales) y que en el total de la saga forma los capítulos 41 a 50 (noveno ciclo).

Matt Wagner ha descrito la saga de Grendel como una reflexión en torno a la capacidad del ser humano para cometer actos violentos y un intento de responder a la pregunta "¿cuándo está justificada la violencia?". Pretensiones que se me antojan un tanto excesivas. Si bien es indudable que Wagner se muestra fascinado por la violencia, es, a mi juicio, a un nivel más estético que profundo. Wagner no es otra cosa que un historietista de acción. Y un fenomenal historietista, que no es poco.

"*Experimentos, experimentos... ¿cuándo terminarán? Nunca*". Estas otras palabras de Matt Wagner me parecen la clave descriptiva perfecta para analizar la saga de Grendel. El estupendo guionista y estupen-

Juaco Vizuete, Javi Rodríguez, Pep o Santiago Sequeiros (que ha dibujado dos páginas magníficas); aunque también han colaborado gente que de momento sólo han publicado en fanzines, como Manel Cráneo, o autores más veteranos pero de trayectoria irregular como Igor Medio (ahora colaborador de Javi Rodríguez en *Love Gun*) o Rober Garay. Lo que ya no sé es cómo podréis conseguirlo. Si acaso que os pongáis en contacto con Dro y le echéis cara. Lo mismo hay suerte.

Y para terminar con este apartado de tebeos inesperados, no quiero dejar pasar (a la espera de que alguno de nuestros redactores se anime a escribir un comentario algo más enjundioso, que lo merecen) que Beta Editorial ha editado en castellano dos álbumes de la historietista francesa Claire Bretécher: **DOCTOR CORRAL, MEDICINA GENERAL y EL DESTINO DE MÓNICA.** El primero es una recopilación de ácidas historias cortas protago-

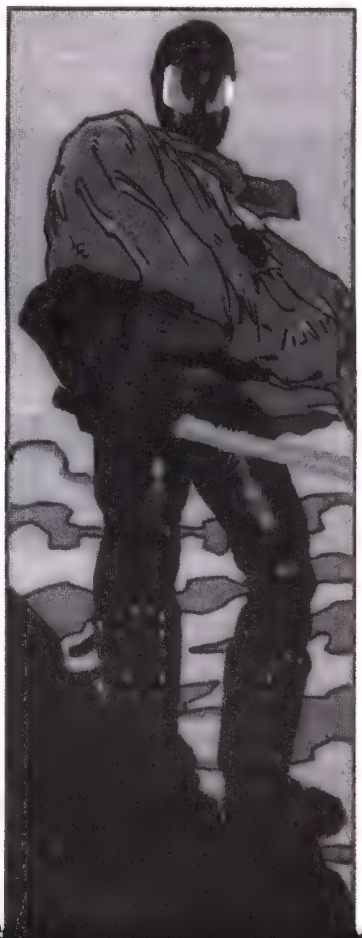
do dibujante que es Wagner ha empleado esta saga como un banco de pruebas para una extensa variedad de juegos narrativos -en contraposición a su otra serie personal, *Mage*, que se caracteriza por un tratamiento despojado de sofisticaciones-. Los 50 y pico episodios (el número exacto depende de si incluimos los capítulos anteriores a *Acto diabólico*, así como los dos crossovers con Batman) escritos y ocasionalmente ilustrados por Wagner componen un muestrario espléndido de modos y formas de plantear una historieta de acción, violencia y drama . Un despliegue de inquietudes que daría para un extenso estudio, y que fue desarrollado, por cierto, en paralelo a los logros en terrenos equiparables de Miller y Moore.

En *War Child*, y bajo la reconocida influencia del *Kozure Okami* (o *Lone Wolf & Cub*) de Koike y Kojima, Wagner se embarca, con la complicidad del dibujante canadiense Pat McEown, en un ensayo en torno al movimiento, la velocidad y el combate puestos en viñetas. Las diez entregas de esta historia se centran en las vicisitudes de un extraño ser denominado Grendel-Prime, en la huida emprendida tras secuestrar al impúber hijo del fallecido Grendel-Khan. En alternancia con puntuales escenas ubicadas en la residencia del Khan, que nos muestran a su esposa y sucesora en el frágil gobierno mundial perdiendo gradualmente el control de los acontecimientos, la imparable marcha del Grendel y su protegido nos es mostrada con detenimiento y abundante uso de largos y meticulosamente planificados planos-secuencia, durante siete de los diez números de la serie, no siendo hasta el tramo final de la historia que ésta se frena y reorienta hacia un nuevo giro de tuerca en el particular desarrollo político del universo wagneriano.

Carreras en moto voladora a lo *Retorno del Jedi*, encuentros con belicosas bandas de viciosos incontrolados a lo *Mad Max*, una tensa escena marítima en la que el impasible Grendel sacrifica a toda la tripulación de un carguero para escapar de un abordaje pirata, combates cuerpo a cuerpo con fieras salvajes, y desenfrenadas "galopadas" (en aeromoto) por pantanos, sabanas y desiertos nucleares, son algunas de las emociones que contiene este vibrante tebeo. Todo ello, abordado dando prioridad a la imagen sobre la palabra, con abundancia de pasajes mudos y con un recreamiento premeditado y exquisito en los momentos de lucha o de proezas físicas del titánico Grendel. La lástima es que McEown, a pesar de evolucionar notablemente entre el primero y el último número, no llega a brillar, limitándose a cumplir, al igual que ocurre con el color de Mireault. (En el *Grendel Tales* de diciembre del 94 titulado *Homecomings*, sí encontramos a un McEown espléndido, gracias sobre todo a su estrecha colaboración con Dave Cooper). Pero, con todo, este es uno de los episodios de la saga grendeliana más atractivos. Una especie de cruce entre *Star Wars*, *Terminator* y *Mad Max* que debería ser manjar exquisito para todo amante de la aventura cuyo paladar no se haya echado a perder todavía a causa del exceso de videojuegos, superhéroes de quinta regional y cine ultra-macarra.

Y por cierto, a pesar de que es una lástima el desorden con que se está editando la serie, este capítulo de la misma (como todos, en realidad) es perfectamente disfrutable de por sí (salvo para los inevitables maniáticos de la continuidad de los universos de ficción y esos rollos, claro).

J. Edén



nizadas por un médico de la seguridad social y el segundo cuenta el surrealista periplo que vive el embrión de una fatua actriz de cine después de que ésta decide contratar como madre de alquiler a su asistenta. Como en los anteriores álbumes de Bretécher que habían caído antes en mis manos (la serie *Los frustrados*, publicados por Grijalbo hace más de un década y todavia relativamente fáciles de encontrar) el tono es de absoluto cinismo y mala hostia. A ver si hay suerte y la colección (de la que ya se anuncia un tercer título) funciona y tiene continuidad.

Volviendo a la relativa normalidad, World Comics ha editado **THE CLOWNS**, la última adaptación de una opera (*I Pagliacci*, de Leoncavallo) que ha realizado el preciosista P. Craig Russell con la colaboración de Galen Showman en los lápices. Se trata de un comic book a blanco y negro de 34 páginas y la verdad es que, teniendo en cuenta

El colmillo de la serpiente

Jerome Charyn/ José Muñoz
Norma

El colmillo de la serpiente supone, ante todo, el feliz reencuentro con un autor que llevaba ya demasiado tiempo ausente de nuestros quioscos. Es, además, el primer trabajo de envergadura que José Muñoz realiza sin el guionista Carlos Sampayo, lo que, además de ser toda una novedad, constituye una ocasión inmejorable para valorar en su justa medida las aportaciones realizadas por el talento y la potencia gráfica del dibujante en el universo creativo del tándem argentino. Por si fuera poco, el guionista que le acompaña en esta ocasión, el norteamericano Jerome Charyn, ya estaba suficientemente avalado entre los lectores españoles por el espléndido álbum *La mujer del mago*, sobre todo, y por el notable *Boca de diablo*, dibujados ambos por Boucq. Sobre el papel, un bocado más que apetitoso para paladares finos y exigentes.

Pero el resultado, tras un primer acercamiento, es escurridizo y desconcertante: el guión no acaba de ser redondo y el dibujo ofrece una apariencia deslavazada, lejos de los mejores trabajos de Muñoz. Y sin embargo, la obra inquieta y aturde. Y sus últimas páginas golpean sin piedad nuestras conciencias acostumbradas a los finales felices y a los héroes de papel, dejando una extraña desazón, un extraño vacío que nos obliga a retomar la lectura y a sumergirnos de nuevo en la negrura de sus páginas. Tras la segunda dosis, no nos preocupan ni las posibles lagunas del guión ni la apariencia del dibujo; los personajes nos arrastran, las imágenes nos agarran del cuello y la narración nos conduce por caminos que desbordan los límites de lo tangible para instalarnos definitivamente en el mundo de las emociones y las sensaciones.

Esther Madrid es sargento de policía en Nueva York, perseguidora implacable de narcotraficantes; acaba de ser proclamada Miss América del Norte en un concurso de culturismo cuando recibe la noticia de la desaparición de su hermano Félix. Su búsqueda la llevará hasta las montañas de Chile, donde se introducirá en una extraña secta, "El colmillo de la serpiente", en la que su propio hermano oficia de santón y maestro. Todo un montaje creado por el inquietante Coronel O'Hara, que ha hecho de la secta su fortín y su base de operaciones para sus negocios con la coca. Se trata de una historia bastante clásica en su planteamiento y desarrollo, enmarcada en los límites del thriller, pero enfocada con la suficiente dosis de libertad como para dar cancha a las inquietudes y neuras de sus dos autores. Uno de los atractivos de esta obra es, precisamente, ese carácter de punto de encuentro, de mestizaje, de dos personalidades diferentes, procedentes de culturas muy distintas y con distintas visiones del tebeo. Ni Charyn es el típico guionista de historieta ni, por supuesto, Muñoz es un dibujante normal; ambos parecen empeñados en dejar su sello personal en todo lo que tocan. En el caso de Charyn, sus historias siempre inquietan por la presencia de elementos fantásticos y mágicos en medio de ambientes sórdidos y opresivos. De Muñoz poco más podemos decir que no se sepa ya (y si queda algún despistado, no tiene más que remitirse al anterior número de *U, el Hijo de Urich*). Baste decir que se ha adaptado a las exigencias del guión, pero que ha sabido convertir el proyecto en algo literalmente suyo; ha vampirizado la historia servida por Charyn y la ha retomado con una visión tan absolutamente personal, hay tanta presencia de sus temas y preocupaciones políticas y morales, de su estilo narrativo, de sus experimentos y hallazgos (con el lenguaje, con la composición, con el encuadre), y es tanto el peso arrollador de su grafismo, que finalmente es

que Russell se ha encargado de abocetar las páginas y de entintar los lápices, resulta difícil adivinar qué ha sido exactamente lo que ha aportado Showman al resultado final. Si acaso, hilando muy fino puede detectarse mayor rotundidad en el acabado de las figuras, pero por lo demás se trata de otro tebeo más de Russell, muy bien contado, repleto de soluciones narrativas brillantes, incluso a veces verdaderamente innovadoras, al servicio de otra melodramática (y afectada) historia de amor y de muerte en este caso protagonizada por una compañía de teatro ambulante. Un buen tebeo que además, por las 250 ptas. que cuesta, bien merece estar ente las compras obligadas del mes.

Y termino con tres micro recomendaciones, la primera es **FREAKS IN LOVE**, el fanzine de Sergio Córdoba que ya comenté en una entrega anterior de esta sección y que ahora ha sido reeditado por Subterfuge

muy difícil saber dónde empieza y dónde acaba su trabajo. Como él mismo dice, agarra la estructura propuesta por Charyn como una excusa para trabajar su propio mundo. Muñoz sigue contándonos sus obsesiones, utilizando, y reforzando incluso, muchos de los recursos habituales en sus trabajos con Sampayo: la multiplicidad de voces, la superposición de textos y bocadillos, la inclusión permanente de pintadas, eslóganes, carteles, frases publicitarias, fragmentos de canciones o discursos, la presencia continua de personajes anónimos y singulares que pueblan las viñetas y nos desgarran la mirada. Todo un arsenal de mensajes "subliminales" que puede parecer gratuito, barroco, entorpecedor del ritmo de lectura y del hilo narrativo. Pero para Muñoz todo eso también forma parte de la historia; ese mundo de sensaciones y emociones al que antes aludía se construye no sólo con las luces y sombras de su magistral entintado; también con este tapiz denso, confuso y abigarrado bajo el que se mueven sus personajes, con esta profusión de mensajes escondidos que, como bofetadas, nos obligan continuamente a detenernos, tomar aire y prepararnos para recibir la siguiente (hasta los cielos tienen pintadas escritas y las nubes hablan tomando forma de serpientes). Muñoz no esconde sus intenciones; lanza mensajes cargados de cinismo con una clara vocación ética y política, y lo hace interfiriendo en la historia, interrumpiéndola a veces, emulando las estrategias de la propaganda y el mercado para denunciarlas. Perlas como "Venta de niños enteros o en partes", "Muérase y calle", "Vote a los ladrones porque si no vienen los asesinos" son sólo algunos ejemplos entresacados de las páginas de este álbum.

Pero decíamos también que la apariencia del trabajo de Muñoz es más descuidada que en otras ocasiones, menos plástico, visualmente menos atractivo; el grafismo es más duro, el entintado más rígido y áspero, los rostros más desnudos que nunca. Es fácil encontrar cuerpos y figuras dibujadas imperfectamente o apenas esbozadas, fondos resueltos con manchas inconexas o con unas pocas líneas carentes de detalle, y escenas interiores faltas de profundidad o sin diferenciación de planos. Personalmente creo que no se trata de desinterés o descuido; considero

Comix en un cuidado comic book que, además del material original, incluye una nueva historieta de 16 páginas que confirma lo que ya nos hizo pensar su fanzine: Sergio es muy buen narrador y además tiene cosas que contar. La segunda es **OUTLANDERS**, el segundo manga de Johji Manabe que publica Planeta, una divertida *space opera* de 14 números, que al menos a mí, como fan de *Star Wars* de toda la vida, me toca bastante la fibra sensible, con la diferencia de que en vez del apocado Luke, la machorra y concienciada Leia y el arrogante Han Solo, los protagonistas del inevitable trío romántico intergaláctico son un simpático periodista nipón, una caprichosa y sexy princesa guerrera y su descarada amiga íntima, otra despiadada superguerrera. Con planetas e imperios constantemente en juego, lo que realmente importa, como en las clásicas sagas épicas, es quién acabará haciéndoselo con quién y cómo. Lo que nos lleva a la última

que Muñoz sigue evolucionando en su dibujo, profundizando cada vez más en su intento de desnudar la viñeta, de simplificar los elementos y de componer con lo mínimo imprescindible, con la rotundidad de la mancha, con el contraste, con la modulación de la línea, con la gestualidad de la pincelada. En definitiva, de hacerse menos descriptivo y más expresivo, abstracto si se quiere, y adoptando, además, soluciones distintas para ambientes y situaciones distintas. La economía del dibujo se une a una elección de encuadres y planos muy original que enfatiza siempre el lado íntimo de los personajes; pocas veces habremos vistos unos ojos y unas miradas tan estremecedoras dibujadas con tan pocas líneas.

El dibujo acompaña a un guión igualmente austero, plagado de silencios, de diálogos breves y precisos, de un lenguaje afilado y seco. Desde un punto de vista meramente técnico, y dado que se trata, a fin de cuentas, de un cómic policíaco, el guión flojea en su desarrollo dramático: ni el progreso de la investigación ni la resolución de los problemas y las situaciones comprometidas resultan creíbles (a esta sensación de incredulidad contribuye también la puesta en escena de José Muñoz, que en ocasiones, fundamentalmente en alguna pelea, renuncia descaradamente a la verosimilitud, permitiéndose incluso un tono irónico). Pero está claro también que a Charyn eso le preocupa poco; le importan, fundamentalmente, los personajes y sus relaciones; o mejor dicho, la imposibilidad de relacionarse entre unos y otros, la imposibilidad de conocerse entre sí y la dificultad de conocerse a sí mismos. De ahí que los personajes actúen de manera imprevista para el propio lector, que en realidad sabe bien poco de ellos. Esther Madrid, finalmente, es capaz de derramar lágrimas a pesar de su máscara dura e impasible; el Coronel O'Hara, el tirano de la coca, desfallece emocionado ante la simple visión de un amasijo de músculos; Félix se mira al espejo con la mirada perdida tras haber regresado de los límites de la locura y sin saber cuándo estuvo más loco, cuándo más muerto; pero sobre todo, Silverio, el extraño brujo con cara de ángel aniñado, el personaje que sirve de nexo entre todos los personajes, que juega con unos y otros, que sirve a todos y a ninguno, que engaña con la ingenuidad aparente de quien lo hace todo por amor o cariño sin ser consciente del daño que provoca. Silverio, un personaje con un extraño poder sobre los animales y con una inmensa capacidad de fascinación sobre los humanos y, supongo, sobre todos los lectores sensibles, es, realmente, el personaje que le otorga al álbum su dimensión mágica y turbadora. Por eso el final resulta particularmente amargo y emotivo, capaz de hacer derramar un par de lágrimas a la mismísima Miss América del Norte.

Afortunadamente, hay autores que siguen empeñados en buscar nuevas posibilidades para la historieta, nuevas capacidades expresivas. La historieta seguirá creciendo gracias a ellos, por más que para algunos este criterio se aleje de su canónico modo de elegir a los mejores autores de todos los tiempos. Para concluir, y aunque sea una guerra que queda ya algo lejana, no me quedaría a gusto si no lo digo: un canon de los comics que deja fuera (¡que ni siquiera cita!) a historietistas de la talla de José Muñoz (¡o del mismísimo Alberto Breccia!) es, para mí, un canon inservible y aberrante.

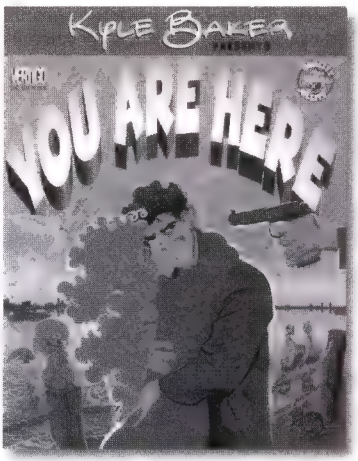
Enrique Bonet

recomendación, el manga de **STAR WARS**, una adaptación muy fiel en doce números de la famosa trilogía, realizada por tres dibujantes japoneses (uno por cada película, claro), que se encargan de transformar a las criaturas de Lucas en personajes de manga. Una vez te acostumbras a ver a Luke con los ojos grandes y a Leia guapa por primera vez, lo siguiente es babear comprobando cómo, a la hora de dibujar maquinarias y naves espaciales y planificar escenas de acción, a los japoneses no hay quien los gane. También lo publica Planeta-DeAgostini.
Bueno, creí que acababa pero no. Todavía olvidaba una cosa, y es que La Cúpula ha editado un nuevo tomo de **GON**, el empecinado dinosaurio enano de Tanaka. La única diferencia respecto a entregas anteriores es que esta vez se trata de un álbum a todo color. Por lo demás, tan frenético y divertido como siempre.
Y... se acabó. Hasta dentro de dos meses.

David Muñoz

You are here

Kyle Baker
DC



Kyle Baker (1965) es un fenómeno curioso en el panorama americano actual. Capaz de afrontar los más pedestres encargos como entintador de superhéroes de los de gama baja, ha dejado gotitas de su talento en antologías humorísticas (*Epic Lite, Instant Piano*, el mismísimo *Mad*), se ha aproximado a artefactos más bien heterodoxos (*Fast Forward* o *Freak Show*, inspirado en el disco de los Residents) y hasta ha coqueteado con la reinvención de viejos héroes al estilo Vertigo (*Justice Inc., The Shadow*). Sin embargo, para comprender por qué se ha reservado un lugar de privilegio en la lista de favoritos de muchos autores y lectores de gustos exquisitos, hay que acudir a sus ácidas novelas gráficas -*The Cowboy Wally Show* (1988), *Why I Hate Saturn* (1990)- que ya son tres con la reciente aparición de *You Are Here*, un impresionante volumen de 156 páginas a todo -y chillón- color.

A pesar de su apariencia externa -colorines deslumbrantes administrados con ordenador, trazo caricaturesco, muchas carreras, confusiones y situaciones chocantes- *You Are Here* no es realmente un tebeo de humor. Es ligero, sí, y también divertido -mucho, por momentos- pero la comedia y la simplicidad del planteamiento inicial se vienen abajo en las últimas dos viñetas y el devastador epílogo, que dan la vuelta completamente al relato. Desmontar el andamiaje levantado a lo largo de más de 150 páginas con una -fíjense bien, digo una- sola frase es una pirueta artística que pocos son capaces de concebir, y menos aún de ejecutar airosamente.

Con esa maniobra, Baker convierte en una verdadera obra de tesis lo que aparentaba ser un *Sin City* alocado en tecnicolor. Los personajes se presentan tan esquemáticos como en *Sin City:* el protagonista, un delincuente de mandíbula cuadrada y largo abrigo negro que quiere cambiar de vida; la chica con la que se va a casar, ingenua y dulce muchacha de campo obsesionada con las puestas de sol; el malo, un frío e implacable asesino con los pétreos rasgos de Robert Mitchum; el resto, una ciudad corrupta y un puñado de perdedores, gentes de mal vivir y chicas de la calle. Como en *Sin City*, el argumento es una sucesión de saltos, persecuciones y reyertas que se sostienen por la pura habilidad narrativa del autor y por su eficiencia como dibujante, apartados ambos en los que Baker anda más que sobrado, demostrando en esta ocasión cierto aire a Kirby en las figuras, con el añadido de una expresividad que nunca entró en los registros del Rey. Ocurre que si *You Are Here* fuese realmente la versión *cartoon* de *Sin City*, costaría volver a tomarse en serio la creación de Frank Miller, disuelta en el baño corrosivo de ironía con el que Kyle Baker inunda sus viñetas.

El uso del color en *You Are Here* es discutible. Sintético, artificial, el ordenador repelerá a quienes busquen la calidez del dibujo más tradicional. A mí, sin embargo, me parece un logro absoluto, porque consigue el efecto de estar contemplando una película de dibujos animados, con su aire de irrealidad, y es muy eficaz narrativamente. Menos afortunado resulta el diseño de página, algo tosco y desangelado, que recuerda a esos *anime-books* compuestos de recortes de fotogramas de una cinta de animación. La impresión de que cada viñeta se ha hecho por separado y luego se ha pegado en la página empobrece el conjunto cuando el ojo se desvía del recuadro individual para echar un vistazo global. Aún peor resulta el recurso a las acotaciones teatrales para indicar ciertas voces, sonidos o incluso acciones. Baker no utiliza globos ni textos dentro de la viñeta -seguramente para dibujar con más libertad- y sitúa los diálogos al pie de la misma. Pero en ocasiones, con este sistema resulta difícil identificar al hablante, y entonces Baker echa mano de la prosa. "*Tracy rechaza la bata, murmurando.*" Acotaciones como ésta son inconvenientes,

farragosas y, sobre todo, innecesarias para un narrador visual tan brillante como Baker.

Probablemente *You Are Here* será una obra discutida por su abuso de los tópicos de serie negra, su utilización exagerada de los trucos de ordenador y su chocante vuelta de tuerca final, pero es estimulante que un tebeo sea capaz de ofrecer elementos para el debate en profundidad. Eso es porque tiene jugo, eso es porque es inteligente.

Trajano Bermúdez

Heavy Metal: The best of Richard Corben special

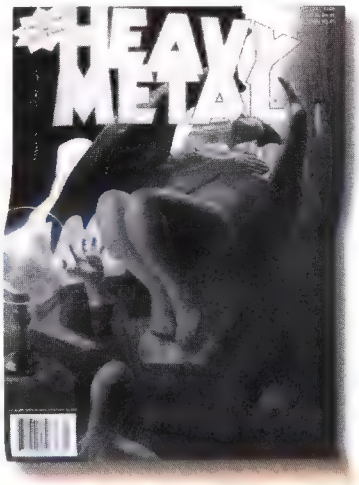
Varios/Richard Corben
Heavy Metal

Estoy convencido de que ni uno solo de los lectores del *U* de mi generación (o sea, todos aquellos que andan en estos momentos alrededor de los treinta años, lustro arriba, lustro abajo) ignoran quién es Richard Corben y lo que supuso para la industria del cómic español durante los años 80 debido a su abrumadora presencia en las revistas de Josep Toutain, especialmente en *1984* y en su sucesora *Zona 84*. Gracias a series como la fantaheroica *Den*, protagonizada por un musculoso guerrero calvo que combatía desnudo contra brujas y monstruos y tenía como rasgo físico distintivo un enorme (y cimbreante) pene, o la magnífica adaptación de Robert E. Howard *Bloodstar*, épica a no poder más, llena de planchas memorables, Corben se convirtió en una superestrella, un filón de oro que Toutain supo exprimir al máximo.

Aunque ahora resulte difícil de creer, visto lo poco conocido que es por los lectores de hoy en día, lo del filón no era sólo una metáfora. Corben daba dinero, y mucho, tanto que el mismo Toutain llegó a encargarle directamente álbumes que luego eran revendidos a la editorial Warren en Estados Unidos e incluso se le dedicó la mitad (estaban divididos en dos partes separadas por una historieta central) de uno de los fascículos de la Historia de los Comics que, como no, editó también Toutain; un privilegio reservado únicamente a autores de peso incontestable dentro de la historia del medio.

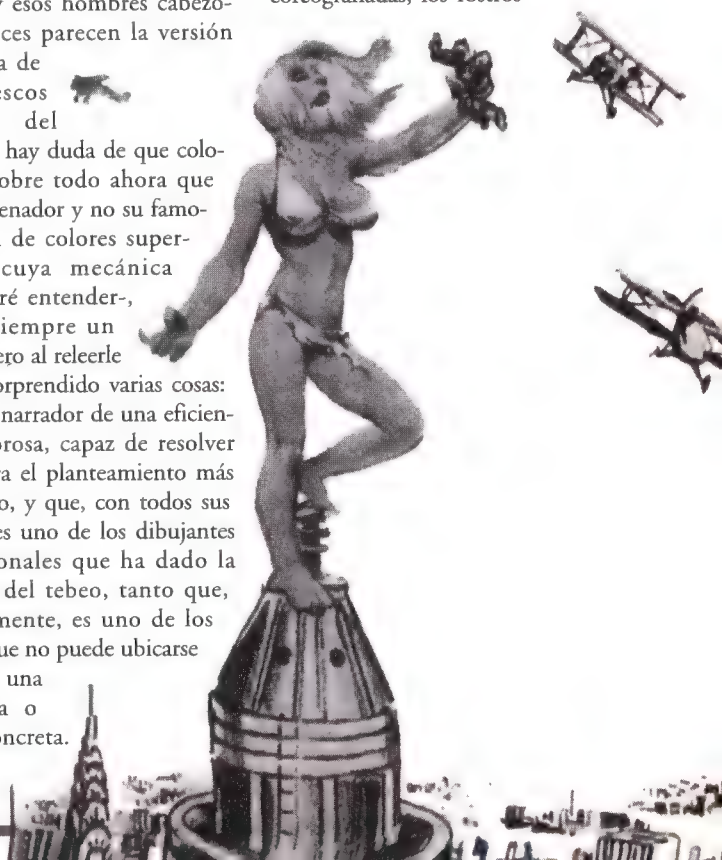
Yo tengo que reconocer que acabé harto de Corben o, más bien, harto de la agotadora propaganda de Toutain, empeñado en venderlo como lo más grande que le había pasado al cómic desde Will Eisner. Quizá fue eso, pero también porque, a que negarlo, con diecisiete años resulta mucho más atractivo ser fan de un ignoto dibujante de vete a saber donde que de un tipo sonriente con aspecto de leñador tejano que ¡horror! parece gustarle a todo el mundo.

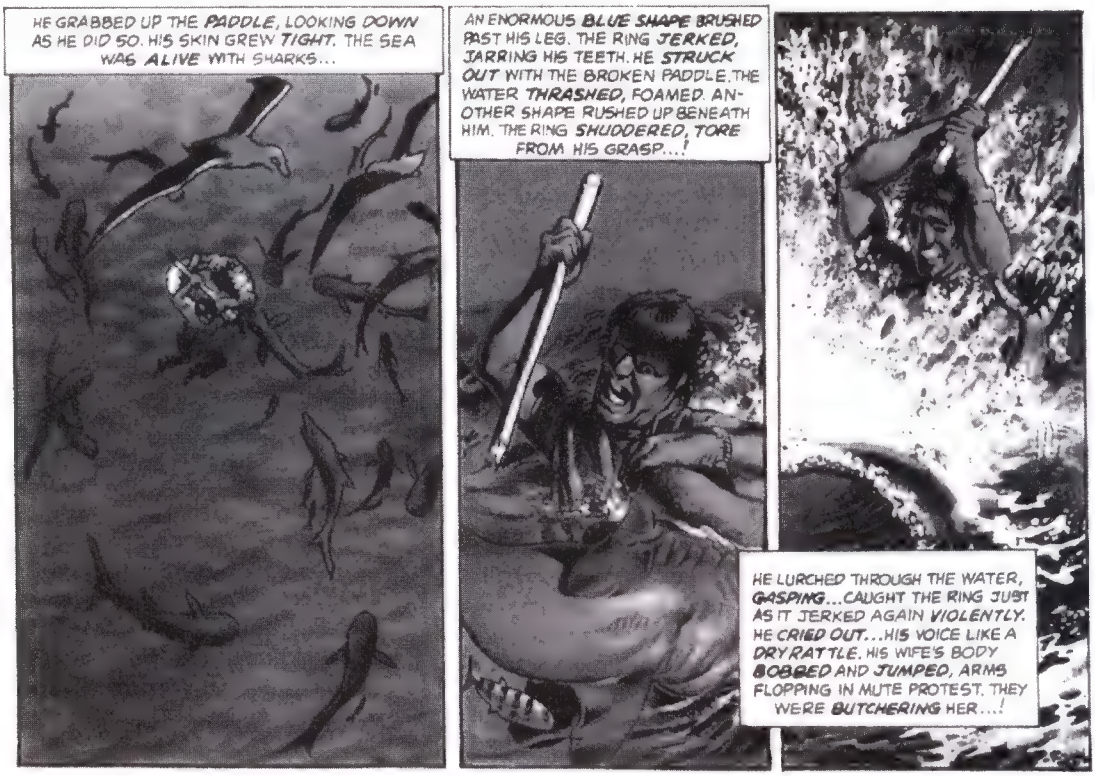
Sin embargo, gracias a las historietas cortas que ha dibujado para varias antologías de DC como *Batman Black and White* o *Weird War Tales*, he vuelto a reconciliarme con Corben. Su dibujo me sigue pareciendo tosco, sus personajes (esas mujeronas de pechos enormes y esos hombres cabezones), a veces parecen la versión comiquera de los grotescos guiñoles del plus, y no hay duda de que coloreando -sobre todo ahora que utiliza ordenador y no su famosa técnica de colores superpuestos cuya mecánica jamás logré entender-, ha sido siempre un hortera; pero al releerle me han sorprendido varias cosas: que es un narrador de una eficiencia asombrosa, capaz de resolver con soltura el planteamiento más embrollado, y que, con todos sus defectos, es uno de los dibujantes más personales que ha dado la industria del tebeo, tanto que, probablemente, es uno de los pocos al que no puede ubicarse dentro de una tendencia o escuela concreta.



De hecho, aunque puedan encontrarse rastros de su influencia en el trabajo de otros amantes de las musculaturas hipertrofiadas como Simon Bisley, la tremenda dificultad técnica de su páginas ha hecho que ni siquiera haya creado dicha escuela él mismo.

Frente al amaneramiento y la "finura" de compañeros de generación como Barry Smith, Kaluta o Wrightson, los dibujos de Corben (y sus violentas historietas) rebosan energía y dinamismo. En sus escenas de acción, milimétricamente coreografiadas, los rostros




HE GRABBED UP THE PADDLE, LOOKING DOWN AS HE DID SO. HIS SKIN GREW TIGHT. THE SEA WAS ALIVE WITH SHARKS...
AN ENORMOUS BLUE SHAPE BRUSHED PAST HIS LEG. THE RING JERKED, JARRING HIS TEETH. HE STRUCK OUT WITH THE BROKEN PADDLE. THE WATER THRASHED, FOAMED. ANOTHER SHAPE RUSHED UP BENEATH HIM. THE RING SHUDDERED, TORE FROM HIS GRASP...!
HE LURCHED THROUGH THE WATER, GASPING...CAUGHT THE RING JUST AS IT JERKED AGAIN VIOLENTLY. HE CRIED OUT...HIS VOICE LIKE A DRY RATTLE. HIS WIFE'S BODY BOBBED AND JUMPED, ARMS FLOPPING IN MUTE PROTEST. THEY WERE BUTCHERING HER...!

se contorsionan al recibir el impacto de un puñetazo, los puñales provocan riadas de sangre al clavarse, todo parece contagiado de brutalidad animal. Además, sus mujeres, bastorras, vestidas y peinadas como si hubieran escapado de un casposo casting de serie Z de los años 70, de una agresiva voluptuosidad que las hermana con las rotundas féminas de Robert Crumb, resultan mucho más atractivas en estos años 90 de top models andróginas y superheroínas siliconadas que hace una década. Incluso su estridente color, una especie de expresionismo policromático dominado por ocres apastelados y tremendos contrastes de verdes y rojos que casi dañan la vista, parecen ahora de una enorme valentía y de una tremenda efectividad narrativa en un momento en el que los colores planos y la contención más "artística" parecen marcar la pauta del coloreado de las buenas historietas. En él todo es hiperbólico, descomunal, visceral, pero, después de digerir una de las minimalistas historietas de Chris Ware o Daniel Clowes, leer a Corben se convierte en un verdadero festín emocional, en un goloso atracón de irrefrenable gula visual.

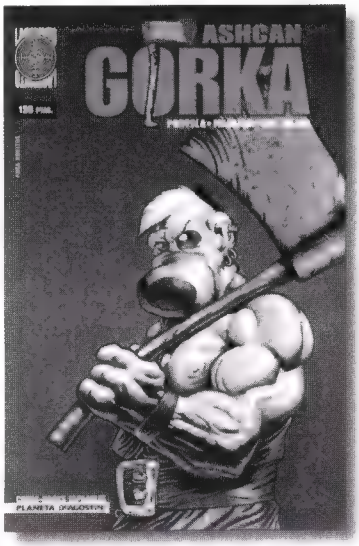
Coincidiendo con mi epifanía, la revista americana *Heavy Metal* ha editado un especial de más de 100 páginas que recoge algunas de las historietas que dibujó Corben para las revistas de la Warren (*Creepy, Eerie*) y que aquí aparecieron publicadas en su mayoría en las revistas de Toutain, pero también en *Vampirella, Rufus* o las cutrísimas *Delta* y *Dossier Negro*. Curtido en innumerables fanzines, Corben comenzó a trabajar para Warren en los 70. Y se nota. Todas las historias de este álbum, que muestran a un Corben en un momento de transición entre el estilo caricaturista de su época *underground* y el hiperrealismo de sus trabajos posteriores, tienen un curioso saborcillo a cine macarra setentero, que, pese a deberle mucho en su planteamientos argumentales a los tebeos de la E.C. (abundan las fábulas apocalípticas, los relatos de terror con sorpresa final, y en todas predominan un tono sórdido, fatalista, desesperanzado) son, evidentemente, hijas de su tiempo. Mientras las leía lo que me venía a la memoria no eran las historietas de la E.C, si no las películas de John Carpenter, George A. Romero y Tobe Hooper o las producciones más demenciales de Roger Corman, el rey del pastiche, que, por decirlo de una manera fina, no se cortaba un pelo a la hora de "adaptar" ideas y conceptos ajenos de éxito probado, para, añadiéndoles algún toque personal, llevarlos sin problemas a su terreno. Y eso es exactamente lo que hacen aquí los guionistas de Corben (Bruce Jones, Bil Dubay, Gerry Boudreau y Greg Potter, entre otros): amalgamar ideas recogidas de casi cualquier sitio (*Frankestein, El Exorcista,* innumerables relatos y películas de ciencia ficción), y esperar que el resultado, una vez "corbenizado" no dé mucho el cante. Si al leer la historia de la chica que no para de crecer, la del Papa Noel asesino o la de la criatura artificial de buen corazón que sólo quiere que le dejen en paz y sin embargo es acusado de crímenes que no ha cometido, os parece que lo habéis leído antes, no os

preocupéis, es que probablemente ha sido así. Pero de todos ellos los más interesantes son los guiones de Bruce Jones, que, además, es el autor de una de las pocas historietas cuya lectura ha conseguido siempre darme verdadero miedo. Abre el álbum, se titula *In Deep* y cuenta la historia de dos náufragos que intentan sobrevivir en un mar infestado de tiburones. El pausado ritmo de las primeras páginas, con los náufragos pensando en como sobrevivir hasta ser rescatados, agarrados a un salvavidas y flotando a la deriva en un mar de inabarcables dimensiones, ignorantes de la que se les viene encima, resueltas intercalando planos generales y contrapicados con una serie de planos aéreos que cada vez se alejan más de los protagonistas, me sigue poniendo los pelos de punta.

Desgraciadamente, aunque ya digo que el contenido merece la pena, no puedo recomendaros que os compréis este especial porque, no es que la edición deje que desear, es que es sencillamente impresentable: la calidad del papel en el que se ha impreso y de la reproducción es infima, con lo que el color de muchas páginas tiene muy poco que ver con lo que pintó realmente Corben e incluso algunas viñetas se han convertido en cuadrados negros en los que no se distingue nada de nada. Pero, lo que ya no tiene perdón de Dios es que falten páginas de alguna historieta y que varias se publiquen censuradas.

Lo que si os recomiendo es que, armandoos de paciencia, os dediquéis a buscar las mismas historietas en sus dignas ediciones españolas. Es más fácil (y barato, al menos en Madrid y Barcelona) de lo que parece. Eso, o tener paciencia y esperar a que algún editor se anime a publicar de nuevo las obras clásicas de Corben en España. Seguro que para buena parte de la generación treinta y tantos que mencionaba al principio de este texto sería una buena noticia.

David Muñoz



Gorka

Carlos Portela/
Fernando Iglesias/
Sergi San Julián
Planeta-DeAgostini

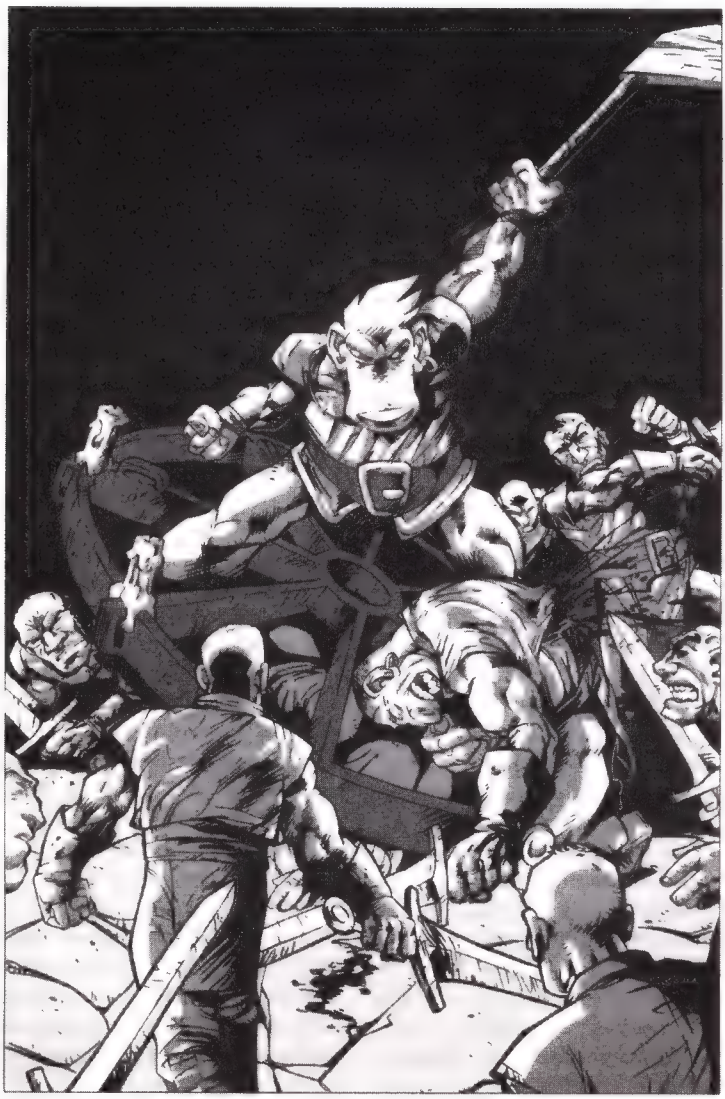
Atípica obra esta serie de Laberinto, y no sólo por la naturaleza de su protagonista, roedor en un mundo de humanos; también por la madurez técnica de tal ópera prima, incluso en su primera versión (a comparar con las deficiencias narrativas de tantos otros debutantes en el comic book nacional). Y por su funcional metamorfosis o su enmarañada génesis, cuando no por su paradójico destino: de *funny animal* aprendiz de bárbaro a gran esperanza blanca de nuestra fantasía heroica. Pero vayamos por partes.

El personaje de Sergi San Julián aparece en noviembre del 92, publicado por unas Patxarán Ediciones germinales de Camaleón y con intención ingenuamente bimestral, todavía por descubrir las prácticas virtudes de la serie limitada. Será, pues, uno de los primeros comic books a la española, cuyo autor no asume sin embargo el modelo de superhéroe sino la confesa herencia de un pionero de la autoedición como Dave Sim y su culebrón de culto, *Cerebus*. Mamífero igualmente inclasificable, también Gorka surge en una editorial minoritaria -lejos todavía Planeta-DeAgostini de asimilar maneras y creativos *indies*- y se mueve en un escenario fantástico, atemporal, aunque más que la parodia de *Conan*, refleja una fábula de actualidad travestida de *sword and sorcery*, casi una comedia de situación con ribetes de la Escuela Bruguera. De hecho, el episodio, autoconclusivo, es un mero divertimento capaz de mezclar a Shakespeare con Mortadelo. Más allá del anecdótico homenaje básico no existe, pues, el paralelismo con *Cerebus:* éste despegó hacia la sátira con pretensiones mientras que *Gorka* iba a derivar hacia la aventura ligera. Con todo, que la única experiencia previa del dibujante catalán fuera como entintador (de Jordi Sempere) no impidió un estreno con virtudes gráficas apreciables: fluidez narrativa, claridad de exposición y un atractivo montaje. Virtudes superiores, desde luego, a las del propio Sim en sus inicios.

El número 2 de la serie ya ve la luz bajo el sello Camaleón. Comienza el miniciclo *Jaún* con el que el autor casi reniega del episodio anterior, al que considera una especie de "número cero" a posteriori (aunque existen 50 ejemplares fotocopiados de un auténtico número cero... ¡de tres páginas!). El contexto sugiere un medievalismo sui generis con resonancias más próximas al patrimonio euskaldún que al hyborio. Y, ciertamente, existe una evolución palpable, quizá no ajena a la intervención de Ana García en los guiones y, posteriormente, de Albert Monteys en el dibujo. Un grafismo más sólido, de corte semirrealista, se conjuga con diálogos y personajes, ahora sí, subordinados al argumento antes que al gag. Un argumento coherente y más o menos planificado, por lo demás, pero ¿con qué rumbo? No bastaron los chispazos de talento para prender una hoguera y la inconcreción de ideas, aún atractivas, dio al traste con el pequeño y peludo mercenario en el cuarto número. Lo que no fue óbice para su alentadora acogida, marcando el camino a seguir para una emergen-

te Camaleón plena de ambiciones cualitativas todavía sin diluir en imperativos comerciales.

Un dilatado proceso con infructuosos intentos y numerosas páginas que nunca verían la imprenta desemboca en la presente miniserie. La coyuntura ha variado, al igual que el equipo y los planteamientos. Ahora Carlos Portela cohesiona una cadena creativa partiendo de sus propios guiones, que Fernando Iglesias aboceta y enriquece, Sergi dibuja y entinta con ayuda del escáner y Oriol San Julián completa con grises también de origen informático. Se consideró innecesario retomar el hilo argumental, procediendo a una especie de *remix* donde las ideas alegremente sembradas por San Julián son recicladas con lucidez pero en un registro muy diferente, engarzadas en un esquema que justifica la fama de milimétrico del guionista gallego. Registro de diferente forma y concepto: la anatomía de estilo *cartoon* cobra un tono realista donde el peluche entrañable de Gorka deviene modelo Schwarzenegger; el trazo sintético y ágil se torna minucioso y, en suma, la frescura cede paso a la densidad. Por supuesto, la ironía también desaparece en aras de la aventura pura y dura, del drama no exento de sangre. ¿Mayoría de edad del personaje? Si Gorka nació tan asexuado como los patos Disney, ahora cubre púdicamente sus genitales de bárbaro para integrarse ya en el más canónico estilo de *espada y brujería,* no por casualidad cuando Planeta-DeAgostini potencia el auge del género. Eso sí, Portela maneja los clichés inherentes con suficiente habilidad para suscitar interés en una temática definitivamente manida, demostrando algo tan extraño para muchos autores como que la fantasía no es incompatible con el verismo: desde planteamientos argumentales a diálogos tan certeros y afilados como el hacha de Gorka, protagonista no por improbable menos verosímil que otros muchos al uso.



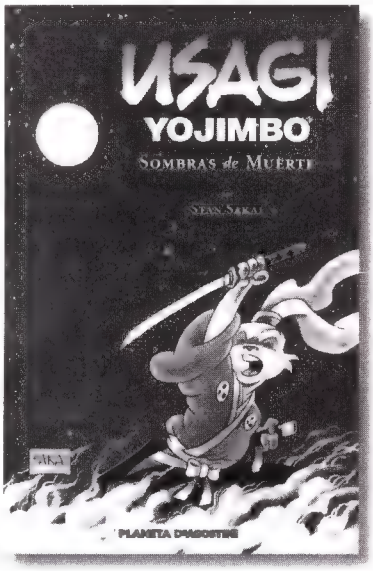
Toda una reivindicación del guionista como factótum frente a lo puramente icónico. Pero lo es, sobre todo, en base a una férrea técnica narrativa más cercana al montaje cinematográfico que al literario (hacia el que oscila con más frecuencia el género) que brilla por su calidad intrínseca, inusual. Y no por revestir carácter innovador alguno, sino como aplicación simple de los principios más básicos de este lenguaje, obviedad entendida por Eisner o Miller al alcance, sin embargo, de cualquier otro autor. A saber, que ritmo y planificación deben regirse por el argumento, como tamaño y forma de las viñetas (incluso las *splash pages*); que la cantidad de información es proporcional a la velocidad de lectura y, por tanto, condiciona el ritmo; que un *travelling, zoom* o picado no puede ser gratuito; que el efectismo gráfico no ha de empañar la narratividad... En fin, un ejercicio tan elemental como ausente en la mayoría del comic book de *fantasy* (por no hablar del resto), tanto americano como de sus émulos locales.

Personaje diferenciable, Gorka, y resultado más que personal -puestos a revitalizar el género- que esos grises calcos del cimmerio propuestos por la editorial, tanto con el reciclaje de añejos Bernet, Brocal o Maroto como con bienintencionados *Fian* o *Mesene* y demás *Relatos Salvajes.*

Yexus

Usagi Yojimbo: Sombras de muerte

Stan Sakai
Planeta-DeAgostini



En primer lugar, hago la solemne promesa de hacer todo cuanto pueda para escribir una reseña de *Usagi Yojimbo* sin utilizar las palabras *funny animals* (Vaya. Demasiado tarde).

El de Stan Sakai, autor de este *Usagi Yojimbo*, es un caso curioso. Dentro de los comic books, su carrera prácticamente se ha reducido a dos personajes. Ha sido durante más de quince años el rotulista de *Groo*, el bárbaro bárbaro de Sergio Aragonés. Naturalmente, este trabajo es perfectamente desconocido en España. Y, desde 1984, escribe, dibuja y publica con el título de *Usagi Yojimbo* (*Conejo Guardaespaldas* en idioma cristiano) las aventuras de Miyamoto Usagi, un conejo ronin, esto es, un samurai sin señor, que vive en el Japón feudal del siglo XVII y que le han valido varios premios Eisner y varias nominaciones.

Dos son las características que más llaman la atención en *Usagi Yojimbo*: la primera es evidente, el mundo de Miyamoto Usagi está repleto de todo tipo de animales parlantes: perros, gatos, rinocerontes, leones... Para su épica medieval, Stan Sakai ha elegido una de las vías de más tradición en la escuela *cartoonist* norteamericana, la de los animales personificados, lo que uno no sabe muy bien si le añade o le resta crudeza a las abundantes escenas de batalla, muertes incluidas. La segunda característica, siendo el que suscribe un alegre ignorante en el tema de la historia del Japón, la recogemos de las propias palabras de Stan Sakai, quien ha declarado que, aunque evidentemente *Usagi Yojimbo* es un relato de ficción, completamente fantástico, se encuentra firmemente enraizado en la historia y la cultura del Japón, para lo que utiliza profusa documentación sobre el tema. Esta cuestión queda bastante clara en las ediciones americanas de la serie, en las que se incluyen notas históricas aclaratorias por mano del mismo Sakai. El interés del autor por la historia del Japón arranca no sólo de su propia herencia (Sakai pertenece a la tercera generación de una familia americano-japonesa), sino también de sus años de formación en Hawai, donde se pasó la adolescencia viendo en el cine películas japonesas de samurais y viejos seriales.

Ya hemos dicho que *Usagi Yojimbo* lleva catorce años publicándose en Estados Unidos y aunque pertenece a esos títulos que han encontrado casi más predicamento entre los profesionales que entre el propio público, ciertamente Sakai no ha comido todos esos años de las buenas críticas de sus colegas. Fantagraphics (sí, la misma casa que publica delicatessen alternativas como los hermanos Hernández y Robert Crumb) llegó a publicar siete *trade paperbacks* con el conejo samurai como protagonista, y el octavo, *Shades of death* sería publicado por Mirage Studios. Éste es justamente el que World Comics acaba de presentar en nuestro país.

Sombras de muerte se compone de los seis primeros números publicados por Mirage Studios y de algunas historias cortas de complemento que aparecieron en los números 7 y 8. En total, son siete historias, de muy distinta extensión y que abarcan distintas etapas de la vida de Miyamoto Usagi, desde su infancia como aprendiz de samurai a sus vagabundeos por un Japón diezmado por las guerras entre shogunatos.

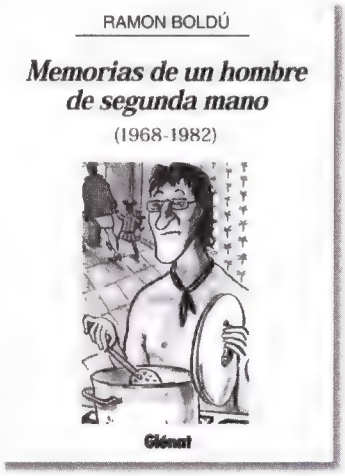
La primera, *Sombras verdes*, es la más extensa y quizá la más incomprensible, dado que parece implicarse más en la continuidad de la serie, con personajes a los que Usagi ya conoce con anterioridad (para cuando este número se publicó en formato comic book *Usagi Yojimbo* ya tenía nueve años de vida) y que sin embargo resultan completamente nuevos para el lector, con lo que algunos momentos resultan chocantes, como el encuentro entre Usagi y Tomoe. Aunque chocante, lo que se dice chocante, es la aparición de las Tortugas Ninja en esta historia, aunque debo decir que esto último quizá se trate de un problema personal, dado que me declaro incapaz de separar a los quelónidos de Eastman y Laird (un tebeo apreciable, según he oído) de sus repugnantes sosias fílmicos que todos aprendimos a odiar en un momento no tan lejano, máximos exponentes de que también los creciditos estamos expuestos a sufrir traumas que nos marquen para el resto de nuestras vidas.

Más conclusiones se pueden sacar de *Shi*, la otra historia larga del tomo. Para empezar, a mi entender es donde se demuestra la importancia de la elección de Sakai de ambientar históricamente las aventuras de Miyamoto Usagi en período tan fértil para la imaginación como aquél en que los samurais, ahora desempleados tras el fin de las guerras civiles, rondaban a sus anchas por el territorio japonés sobre la meramente formal de utilizar animales parlantes para contarlas. Para continuar, *Shi* es probablemente el epítome de las historias de *Usagi Yojimbo*,

donde aparecen tanto las virtudes como los defectos de la serie. En la parte positiva, se podría hablar de los magníficos dibujos, del gran sentido de la narración de Sakai, de la corrección de un tebeo bien hecho. Por otra parte, el argumento no puede ser más manido, a saber: un magistrado corrupto pretende expulsar de su pueblo a unos campesinos que viven, sin saberlo, sobre una rica veta de oro y para ello no duda en alquilar los servicios de un grupo de ronin, mientras que Usagi no sólo tendrá que enfrentarse a estos últimos, sino también a la desconfianza de los campesinos, que no quieren líos. Para que no falte de nada, también aparece la bella hija de uno de los campesinos que se prenda de Usagi, aunque este, para su bien, tiene que demostrarle que la vida de un ronin no es vida para una chica como ella y la empuja a los brazos de su despechado ex novio. Naturalmente, de la escena de la reconciliación Usagi es testigo mientras se aleja en el atardecer, aunque no montado a caballo. ¿Les suena? No, no es *El jinete pálido*, ni *Raíces profundas*, ni siquiera es *Lucky Luke*, es *Usagi Yojimbo* en todo su esplendor. El resto de las historias van de la absoluta vaciedad fabulística (esto es, con moraleja) de *Historia de lagartos* a la originalidad de *Jizo*, contada en un plano único. Las tres últimas, *El jardín de Usagi*, *Otoño* y *Campo de batalla* cuentan con la baza de narrar la infancia/juventud de Usagi, su período de aprendizaje como samurai. De todas y cada una de ellas se extrae su conveniente moraleja, una de las características más molestas de su lectura. Moralejas como que se debe ser bueno con todas las criaturas de Dios y que la espada de un samurai es su alma y cosas por el estilo. Se podría decir que, como estamos siendo testigos de los años de formación de Usagi, las moralejas forman parte natural de la narración. Pues bueno.

Lo mejor que se puede decir de *Usagi Yojimbo* es que es un tebeo correcto, que se puede leer que es simpático y todas esas cosas que decimos cuando estamos instalados en la mediocridad. No basta. A mí, por lo menos, no me basta. Un buen dibujo, una buena narración casi cinematográfica no bastan para compensar unas historias que se caen de puro viejas, unas moralejas trasnochadas y una falta de originalidad sangrante. Así las cosas, cualquier valoración que se haga de *Usagi Yojimbo* queda al capricho del lector, por simpatía con el tema tratado, con los personajes (aunque esto se me antoja difícil) o por cualquier otra desviación que se nos ocurra. Eso sí, Miyamoto Usagi es uno de esos personajes que quedan estupendos como iconos en camisetas, carteles y pins.

gonzalo quesada



Memorias de un hombre de segunda mano (1968-1982)

Ramón Boldú
Glènat

Resulta de lo más adecuado que el diseño de portada de *Memorias de un hombre de segunda mano (1968-1982)* recuerde inmediatamente al de las novelas de Anagrama. No en vano estamos ante un tebeo más emparentado con la literatura que con el tan sobado referente del cine, y que incluso está más cerca de la ficción en prosa que de la dibujada.

Boldú (1951), con dos álbumes publicados por La Cúpula (*Mario Gamma, el griego*, 1991; *Bohemio pero abstemio*, 1995), hace gala de una muy poco española falta de pudor para contarnos su vida misma, en un ejemplo de cómic autobiográfico puro que, a pesar de las apariencias más superficiales, es muy distinto del practicado por Robert Crumb, Joe Matt o Lauzier, los nombres que primero pueden venir a la cabeza cuando se menciona este género. Un género, en todo caso, cuyo único practicante en nuestras fronteras parece ser Boldú. Desmemoriada que es España.

O tal vez sea que la mayoría de los autores no se atreven a aburrirnos con sus vidas, peligro que no

existe cuando la biografía narrada es la de Boldú, un hombre que ha hecho de su existencia un auténtico culebrón lleno de líos matrimoniales. Grafista de *Lib*, revista señera del destape, Boldú nos presenta en este álbum la experiencia de primera mano de lo que fue una verdadera transición social: la crisis de los valores dominantes desde la posguerra, el redescubrimiento de la libertad (traducido de forma práctica en el redescubrimiento del sexo), el hundimiento de la célula familiar, la difícil búsqueda de la felicidad en un nuevo entorno enmarcado por huelgas y comunas. Boldú no teoriza ni diserta sobre su época, su generación y su ambiente, de manera que lo suyo no son realmente memorias, sino estricta biografía. Es decir, se limita a contarnos únicamente sus peripecias individuales, pero éstas están teñidas del color de la época, como una luz inevitable que señala el camino a seguir por el protagonista.

Despojado de toda retórica, literaria o gráfica, Boldú afronta el recuento de sus experiencias con una sinceridad y una generosidad devastadoras. No hay elaboraciones míticas, justificaciones fáciles ni vistosas teorías explicativas que le sirvan para ponerse a salvo de los más vergonzosos lances. Tampoco una estilización romántica que haga que, al menos estéticamente, el protagonista desempeñe un papel de héroe. Por el contrario, el dibujo sucio y aparentemente descuidado de Boldú, continuamente sepultado por descomunales bloques de texto, transmite una sensación de asfixia, de densidad, de acontecimientos y situaciones incómodamente verosímiles. El refinamiento narrativo más destacado de Boldú está, entonces, en el entramado subyacente a lo que se ve: la estructura, el ritmo, la elección de los momentos, las escenas y el punto de vista con los que se nos comunica la historia. Es la cualidad casi instintiva del narrador eficaz, que tiene mucho que contar y sabe cómo hacerlo, y comprende que las florituras sólo van a estorbarle.

Se podría criticar a Boldú por lo poco historietísticas que son sus historietas. El abuso del texto en detrimento de los recursos narrativos puramente visuales a veces le lleva peligrosamente cerca de escribir meros cuentos ilustrados. Sin embargo, puede ser éste un recurso puramente económico: con este sistema, que ahorra espacio y viñetas, *Memorias de un hombre de segunda mano* supera las 100 páginas y tarda en leerse muchísimo más de lo que se acostumbra a dedicar a un tebeo. Con una narración más visual y espaciosa, probablemente la obra habría sido impublicable o Boldú no la hubiese terminado nunca.

A punto de concluir, no he mencionado que *Memorias de un hombre de segunda mano* es un tebeo de humor, o eso dicen. Para reírse hay mucho en la obra, pero esto del humor va por talantes, y también hay momentos para provocar compasión y hasta pánico, según sea cada cual. El distanciamiento del autor permite sacar gags de las situaciones más extremas, pero eso tal vez sólo sea una prueba de la crueldad humana. Como dice Boldú en una de las citas publicadas en la contraportada, correspondiente a una entrevista del *Diario de Avisos* de 1995, "*¡Me habéis dado el premio, nada más y nada menos, que al Mejor Guionista de Humor 1994, cuando todo lo que cuento de mi vida va completamente en serio! Es como si os rierais de un jorobado... Meditad eso...*"

Trajano Bermúdez

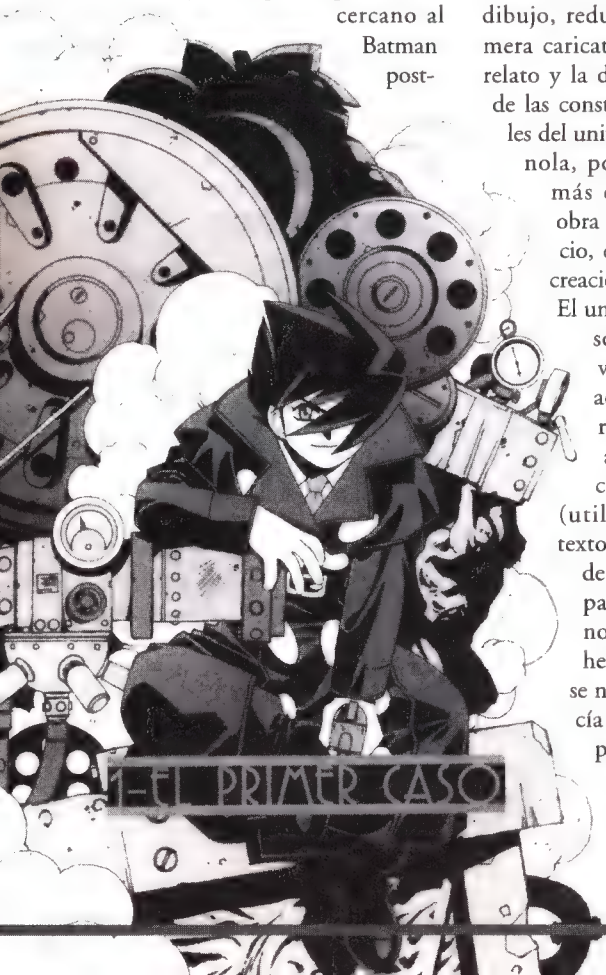
Steam Detectives

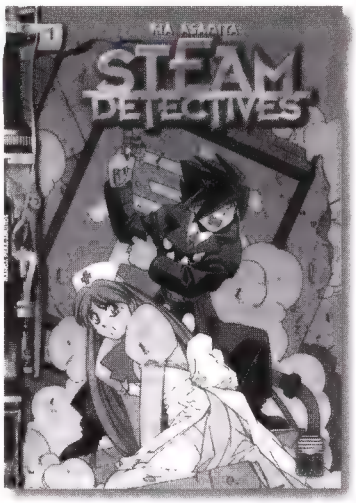
Kia Asamiya
Planeta-DeAgostini

Hay una particular fascinación en la moderna ficción por la imaginería victoriana que entronca, seguramente, con una cierta aproximación nostálgica a géneros pretéritos como el folletín más rancio o a la figura del detective infalible y su invencible némesis. La pervivencia de la sombra de Holmes (pero también de Lupin, no lo olvidemos), las cíclicas revisitaciones de los sucesos de Whitechapel o el rescate inminente de Fu-Manchú son síntomas de una sensibilidad que se resiste a desaparecer con el inminente cambio de siglo, una sensibilidad que ha generado

una cierta variante en el amplio *corpus de la ciencia-ficción con*temporánea que ha dado en llamarse, no sin cierto deje de ironía, *steam-punk*. Las obras adscritas a esta corriente recuperan algunas constantes de la vieja tradición de la ucronía y se aplican a la reinvención de una Inglaterra victoriana alterada por adelantos científicos inéditos, en un ejercicio que tiene mucho de lúdico y de pirueta estética. Son trabajos en los que pesa especialmente la reconstrucción de una atmósfera y de una manera de narrar, amén del ingenio a la hora de abordar asuntos contemporáneos con una mirada de otra época (o viceversa).

Kia Asamiya, autor conocido por los mangakas españoles gracias a trabajos anteriores tan relevantes como *Compiler*, se adentra en los brumosos territorios del género con un correcto equipaje en el que se codean el detective de Baker Street, la sombra de Erik (también llamado el Fantasma de la Ópera) y un espíritu gótico más cercano al Batman post-



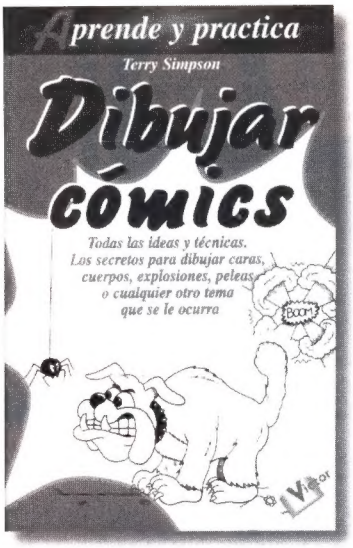


Miller que a las andanzas del Destripador, pero que no desentona en un relato claramente destinado a la conquista del mercado occidental, me parece (más concretamente, el estadounidense, si se me permite una presunción sin más pruebas que mi mala fe y un superficial análisis de este primer volumen de *Steam Detectives*). La consciente simplificación del dibujo, reducido en ocasiones a mera caricatura, la liviandad del relato y la discutible asimilación de las constantes más superficiales del universo plástico de Mignola, por citar el préstamo más obvio, definen una obra que fracasa, a mi juicio, en lo fundamental: la creación de una atmósfera. El universo en que los personajes se desenvuelven parece una acumulación de lugares comunes a los que apenas se hace mención ocasionalmente (utilizando, además, el texto de apoyo): el vapor de agua que enrarece el paisaje urbano (eso se nos dice, al menos; de hecho, es lo único que se nos dice), el viejo policía entrañable, el joven policía patán, la joven ayudante con tendencia a rasgarse el perenne uniforme de enfermera (¡!) y un protagonista *de irritante aire adolescente y diseño* inverosímil. Que la tecnología tenga su base en la venerable máquina de vapor justifica, supongo, el detalle de la niebla permanente, y quizá el aire victoriano del vestuario. Por lo demás, la peripecia podría desarrollarse en cualquier otro ambiente. Un equipaje, pues, correcto, y un libro de estilo lleno de citas convenientes, pero un conjunto excesivamente desangelado, me parece, apto sólo para seguidores del autor.

Mención aparte merece el envoltorio. Presentado en el agradecido formato de la Biblioteca Manga, *Steam Detectives* se beneficia del impecable diseño de producción de la pareja Ruiz/Sempere, de cuyo buen gusto sería redundante hablar a estas alturas (o acaso no lo sea tanto: no es habitual comentar las ediciones en que se nos venden los manga, no se lee a menudo que tal título no parece escrito en castellano o que tal otro parece rotulado con los pies, así que a lo mejor convendría ir rompiendo lanzas en favor de quien sí hace las cosas bien, e incluso muy bien, como es el caso). En realidad, el librito es tan atractivo que a uno le tienta la idea de conservarlo, a pesar de lo insustancial de su lectura.

(Para leer un par de buenos ejemplos de *steam-punk*, los anglófilos pueden buscar *The Diference Engine*, una notable novela escrita mano a mano por Bruce Sterling y William Gibson, o bien inclinarse por la estupenda *Antihielo*, traducida por Ediciones B, un pastiche a la manera de Julio Verne firmado por el hiperactivo Stephen Baxter. Para comprobar cómo trabajar de verdad una atmósfera y convertirla, además, en artefacto narrativo, nadie como el ya mencionado Mignola o el muy eficaz Guy Davis, responsable de *Sandman Mistery Theatre* y de la seminal *Baker Street*, una recuperación mucho más *punk* que *steam* del mito de Holmes.)

francisco naranjo


Aprende y practica
Terry Simpson
Dibujar cómics
Todas las ideas y técnicas. Los secretos para dibujar caras, cuerpos, explosiones, peleas o cualquier otro tema que se le ocurra
¡Boom!

Dibujar cómics

Terry Simpson
Ediciones Robin Book

Al leer este libro me he acordado de uno de los personajes de la serie *Los profesionales* de Carlos Giménez, un dibujante cuyo primer encargo fue para un libro que se titulaba *Cómo dibujar historietas,* sólo que, después de ver sus páginas, el autor decidió que ilustrarían el apartado que explicaba... cómo no se tenían que hacer. "¡Ejemplo de viñeta mal compuesta, mal dibujada y mal pasada a tinta, y allí había un dibujo mío!", decía el pobre tipo. Pues bien, imaginemos que, en vez de mejorar y convertirse en un verdadero profesional, el dibujante en cuestión hubiera emigrado a Inglaterra y, aún siendo igual de inepto que antes, le hubieran encargado ilustraciones para otro libro similar en el que esta vez sus dibujos explicaran cómo se tiene que hacer y no lo contrario. El resultado, supongo, sería algo muy parecido a este demencial *Dibujar cómics* que ha publicado Robin Book dentro de su colección *Aprende y practica.* Y es que basta con echar un vistazo a cualquiera de los dibujos que incluye para que quede claro que su autor, un tal Terry Simpson, descrito en la contraportada como "*conocido dibujante de viñetas y tiras cómicas*", no sabe dibujar y, mucho menos, hacer tebeos. Ni bien, ni mal, ni regular. Es un negado total, pero, aún así, se ha atrevido a escribir un libro que, además de a hacer comics, pretende enseñar a dibujar, a animar, a medrar en el mundo de la ilustración profesional y hasta a ser creativos. Toma ya.

No se trata de ocupar varias páginas del *U* ensañándonos con el pobre Simpson, así que intentaré ser breve. Ya digo que las ilustraciones son lamentables (intenta explicar perspectiva y viendo sus ejemplos es obvio que él mismo es incapaz de utilizarla, copia con todo el descaro personajes de Disney como Dumbo... ¡y aún así no consigue que le salgan bien!), pero además el texto está lleno de verdaderas joyas del humor absurdo al que contribuye en gran medida el sonrojante lenguaje "enrollado" que utiliza Simpson constantemente ("*¡Hey, vamos tío, este es el país de los comics, no la vida real!*"). Por poner sólo algunos ejemplos, estos son sus consejos para evitar ser plagiado: "*Llévate un juego de copias a tu banco y guárdalas en una caja de seguridad indefinidamente*", y esto es lo que hay que hacer para conseguir trabajo: "*No ofendas deliberadamente a nadie* [...] *Intenta evitar temas delicados como el racismo, la homosexualidad, la muerte y los minusválidos*". Y que alguien me explique este párrafo: "*Dibujar álbumes de cómics es sin lugar a dudas mi área favorita del dibujo. No sólo me da la oportunidad de sacarle todo el partido a mi* (sic) *chistes, sino también de explayarme en mis dibujos. Conseguir este tipo de puesto puede ser bastante difícil porque normalmente el estudio que produce el cómic emplea a suficientes artistas para cubrir todo el trabajo, pero todavía vale la pena intentarlo*". En fin... para qué seguir, al fin y al cabo, los verdaderos culpables de que se publiquen estas cosas son ciertos editores que, cuando se trata de tebeos, muchas veces le encargan el trabajo al primero que pasa; es triste, pero sobran ejemplos tanto en el campo de los manuales prácticos como en el de los libros teóricos.

Algún lector bienintencionado podría suponer que el estilo (si es que puede definirse así) que emplea Simpson es algo premeditado, por aquello de que sus amorfas viñetas parecen dibujadas por un crío de ocho o nueve años. Incluso podría pensar que ver sus ilustraciones, más fáciles de imitar que, por decir algo, una viñeta de Harold Foster, puede servir para que los chavales se animen a seguir dibujando; pero, además de que el libro parece estar destinado a un lector adulto o al menos adolescente, dispuesto a empezar a ganarse la vida con su trabajo, me parece que los niños serían precisamente los primeros que al enfrentarse a sus dibujos gritarían: "¡Mamá, no me gusta! ¡Es Feo!".

David Muñoz

Chica sexy

Todos los dibujantes necesitan dibujar una chica sexy en algún momento. La clave en este caso son las curvas.

EL SR. SEMI-FELIZ
LAS RELACIONES SE ROMPEN SIEMPRE POR LA DIFERENCIA DE PARECERES„
ESO ES RIDÍCULO Y CARECE DE BASE„
NO CREAS. MI PADRE DICE QUE ESO Y EL NO ESCUCHAR ACABAN CON LA PAREJA.
„YA TE ADVERTÍ QUE ESA TINTORERÍA NO ERA DE FIAR, ES MEJOR LA DE LA PLAZA„
YO CREO QUE LA DISCREPANCIA SIEMPRE ES MEJOR QUE LA MONOTONÍA.
ESO ES RIDÍCULO Y CARECE DE BASE„
JAVIER SR

©javier olivares

los 3 marcianos
MANEL F.
UNA DE LAS HISTORIAS MAS EJEMPLARES DEL COSMOS INFINITO ES EL TERRIBLE DRAMA DE PUPO, ORIGEN DEL FAMOSO SÍNDROME PUPO QUE ALGUNO DE VOSOTROS QUIZAS PADEZCA. DICE ASÍ:
PUPO ERA UN HUMILDE CONSUMIDOR DE TEBEOS. COMPRABA TODO LO QUE SALÍA A POCO INTERESANTE QUE PARECIERA...
¡OH! "PATER PUÑALES EN EL REFECTORIO DE LAS CALENTURAS"... ¡QUÉ INTERESANTE!
ACUMULABA EL RESULTADO DE SUS COMPRAS POR LOS RINCONES DE SU CASA Y LOS MIRABA CON ORGULLO...
¡DEBO TENER MAS DE TREINTA...!!
...HASTA QUE CAYÓ EN LA TRAMPA MORTAL EN LA QUE TANTOS AFICIONADOS CAEN...
MMM... PODRÍA ACARICIAR EL LOMO DE LOS ALBUMES... Y ORDENARLOS DE FORMAS CAPRICHOSAS... MMMH...
¡... EL CICLO DEGRADANTE DE LAS ESTANTERÍAS!!
10/ CONTINUARA...

©manel fontdevila

The Dirtiest Kid ON EARTH
Hoy:
¿Dónde leer el Playboy?
10
OTRAS PABLO NIEVA DACHIN
EN LA TIENDA: SALE MÁS BARATO, PERO LA GENTE PUEDE PENSAR QUE ERES ALGO GUARRO.
¿CUANTO POR VER EL MIO?
EN EL BAÑO: ES MÁS HIGIÉNICO, PERO TODO RESULTA DEMASIADO ASÉPTICO.
EN LA CAMA: EL SITIO IDEAL PARA DESPLEGAR LOS PÓSTERS.
QUE PASES UNA BUENA NOCHE, HIJO
SOBRE LA LAVADORA CON EL PROGAMA DE CENTRIFUGADO: IDEAL PARA LECTURAS INTENSAS.
MMMH... DORIS ME DA BUENAS VIBRACIONES

©jose luis ágreda

PABLITO Dibujante español
HOLA, SOY PEPA PORREZ
ARTISTA CONCEPTUAL
ESTUDIÉ BELLAS ARTES EN PARIS
Y HAGO COMICS PORQUE ME ATRAE LO MARGINAL
BASO MI OBRA EN MIS EXPERIENCIAS PERSONALES PORQUE CREO QUE INTERESARÁN A TODO EL MUNDO
LA CRÍTICA ME ADORA
¿QUÉ SE DICE?
GRACIAS, OH SEÑOR, POR DEJARNOS DISFRUTAR DE PEPA PORREZ
BUEN CHICO

©sergio bleda

Mike Mignola's Hellboy™ © Michael Mignola. All rights reserved.

MIKE MIGNOLA'S

HELLBOY™

DARK HORSE COMICS

NORMA Editorial

BABA YAGA Y OTROS RELATOS

3 nuevas historias de Hellboy, la primera aventura en solitario de Abe Sapien, una impactante galería de ilustraciones y 2 relatos inéditos de Mike Mignola forman parte de un volumen imprescindible para completar la obra de uno de los grandes autores de la historieta actual.

A LA VENTA EN MAYO.

ART·9
DE TODO EN
COMICS
FORUM-NORMA
VID-CAMALEON
PREVIEWS
MANGA-GLENAT
LA CUPULA
ALBUMES, ETC.
DE TODO EN
REGALOS
ROPA VARIADA
RESINAS
ACCESORIOS
LLAVEROS
MUNECOS, ETC
DE TODO EN
LIBROS
CIENCIA FICCION
FANTASIA
NOV. HISTORICA
FANZINES-REVISTAS
DE TODO EN
JUEGOS
ROL-CARTAS
TABLERO
FIGURAS
CAMISETAS
WARGAMES
Y TODO A LOS MEJORES PRECIOS
DOCTOR ESQUERDO, 6
28028 - MADRID
TLF: 91 402 96 08
CRUZ, 37
28012 - MADRID
TLF: 91 532 47 14
HILARION ESLAVA, 56
28015 - MADRID
TLF: 91 543 23 43
PLAZA LOS TERCEROS, 1
41003 - SEVILLA
TLF: 95 450 02 63
FRAY LUIS LEON, 19
47002 - VALLADOLID
TLF: 98 320 99 62
INGENIERO COMERMA, 5
15004 - FERROL - A CORUÑA
TLF: 98 131 02 70
SILLA DEL REY, 5
33013 - OVIEDO
TLF: 98 521 41 87